차세대 게이머가 선택한 차세대 종합보험

GAME CHAMP

1997 8

킹 오브 파이터즈 '97 캐릭터별 필살 커맨드 수록

특보!

- 패왕전설 64 오프닝 긴급 공개
- 「사쿠라 대전2」 한국 최초 공개
- 「그랜디아」 체험판 긴급 수록
- PS용 툼레이더2 드디어 발동
- 코나미의 신작 연애시뮬 「만나고 싶어」 발표

챔프기획

- 슈퍼 로봇대전의 역사 집중탐구
- 미니게임기 고장 수리법

다마고치 정보국 연재

매직 더 개더링

- 매직 더 개더링 5th 에디션 한글판 리스트
- 포켓몬스터 카드 연재

최강공략

- SS용 사무라이 무사도열전
- 소닉 잼
- 와쿠와쿠7
- N64용 트러블 메이커즈
- PS용 제로 디바이드2
- 바운티소드 퍼스트
- 디지컬 리그
- 파이널판타지 택틱스

참가권

네오지오64 신작 발표회 & KOF '97 게임 경진 대회

- ■일 시 : 1997년 7월 19일 (토) ~ 20 (일)
- ■장 소 : 동대문 거평 프레야 10층 프레야 홀(약도 참조)

행사 기간 중 네오프린트, 네오머니의 수입금 전액은 불우 이웃돕기 성금으로 기탁됩니다.

킹오파97 경진대회 및 네오지오 64신작 발표회 무료 참가권 수록

특별부록 파이널판타지택틱스 퍼펙트 북

FINAL FANTASY TACTICS

ABC 부수공사기구 한국ABC가입

정가 6,500원

9 771227 717002 06

ISSN 1227-7177

D · S · T · O · R · Y

CD-ROM
Windows 95

개발원
©TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY

제작원
CS
C.S

총판매원
SOFNET
TEL:707-0507

발매원
SAMSUNG
삼성영상사업단

Disc Station

DS

디스크 스테이션

WIN95 전용

오리지널 CD-ROM GAME

Vol. 2

1997

여름호

정가 19,800 원

컴파일사
환세시리즈 최신작
「환세 취호전」!

초박력 • 왕개그 !!
손에 땀을 쥐게 하는
격투 RPG !!

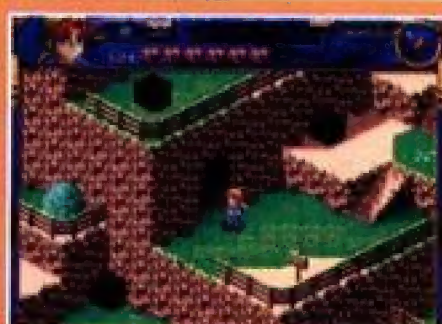
에잇!!

이얍!!

섹시한 미녀 린샹의
맹활약 !
환세의 영원한 히어로
스마슈도 등장

한 번만 더
엉덩일 만졌다간
죽을 줄 알아!

…깨갱…

환세취호전 (RPG)

EL-Do • Ra • Do (ACT)

원숭이 천국 2 (BGV)

루루의 철권 봄방학 (ADV)

퍼즐뿌요 (PUZ)

놀라운 세상, 즐거운 탐험

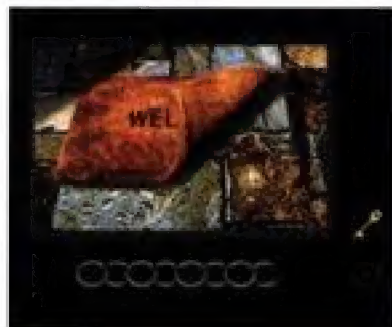
Discovery CHANNEL MULTIMEDIA™

재미있게 배우는 지식과 학습 - 디스커버리 채널, 한국 상륙!

발견과 재미, 학습으로 이루어진 디스커버리 채널의 프로그램은
이미 전세계적인 인기로 입증된 바 있습니다.
이제 전미 6천 5백만가구가 시청하고 있는 디스커버리 채널과 교육채널이 추천하는
모든 CD-ROM을 우리나라에서도 만나볼 수 있습니다.
자연, 생물에서부터 역사, 과학까지-
수준높은 그래픽과 사운드로 이루어진 게임을 통해 재미있게 발견하고
자연스럽게 지식을 습득하는 것이 디스커버리 채널만의 장점입니다.

CONNECTIONS

생각하는 3차원 전략게임-

역사를 바로잡자- 커넥션!

치밀한 추리력과 사물에 대한 관찰 커넥션은 생각하는 게임입니다.

● *생각하는 인터액티브 3차원 전략게임의 세계 - 커넥션*
재미있는 퍼즐의 독특한 고리로 연결된 세상, 실제와 비슷한 그래픽의 배경 [illegible]
영화같은 분위기의 동화상, 5단계 플레이 레벨, 25시간 가량의 [illegible] 타임,
볼거리가 풍부한 3D 그래픽, 사회자 제임스 버크와 50여명의 [illegible]
역동적인 풀모션 비디오, 무엇보다도 커넥션은 현상을 기초로 관찰을 보다 풍부하게
만들어주는 단서들로 이루어져 있어 게임을 즐기는 도중에 자연스럽게 [illegible]을
습득할 수 있습니다.

● *뒤바뀐 시간과 공간 - 역사를 바로잡을 수 있는 실마리는?*
잘못 연결된 역사를 자연스러운 순서대로 바로잡아 [illegible] 커넥션에 오신
것을 환영합니다. 여러분의 목표는 역사상 중요한 [illegible] 물건들을 [illegible]
원래 있던 자리에 되돌리는 것입니다. 사회자 제임스 버크의 [illegible]
힌트들을 이용해 물건을 찾게 되면, 그것을 연결고리에 [illegible] 역사적인 내용이
담긴 비디오를 볼 수 있습니다.

아이넥스 미디어

(주) 핵심텔레텍 미디어 사업부 (02) 5908-489/439

멀티플러스

SUPER BUBSY

슈퍼법시

악

모든 지구인이 벌거숭이가 된다!

레이온 행성의 폴리와 에스터
그들에게 빼앗긴 지구의
섬유를 찾기 위한
'법시' 의 모험이 시작된다.

• 특징 : 다이렉트X를 사용한 빠른 스크롤과 화면 전개, 오리지날 사운드 트랙을 사용한 흥겨운 음악, 재미있고 귀여운 다양한 캐릭터 등장, 게임보다 더 재미있는 보너스 만화

• 최소사양 : Windows 95/팬티엄 90/16MB RAM/비디오 메모리 1MB PCI 비디오 카드/Windows 95지원 사운드 카드/2배속 CD-ROM드라이브
• 권장사양 : Windows 95/팬티엄 120/16MB RAM/비디오 메모리 2MB PCI 비디오 카드/Windows 95지원 16비트 사운드 카드/4배속 CD-ROM드라이브/게임패드

1 OR 2 PLAYERS

Developed by ATi TECHNOLOGIES INC

ELECTRONIC ARTS DISTRIBUTION

ACCOLADE

KIDS TO ADULTS K-A AGES 6+

(주)한국라이센싱 KOREA LICENSING CO., LTD.

금강기획 TEL:3672-7813~4

제1탄 원조 다마고치

1996년 개발. 키우는 방법에 따라서 모습과 성격이 변한다. 새로운 색상 3종을 추가해 9종. 현재 국내 시판중인 다마고치

제2탄 신종발견 다마고치

다마고치에 신종이 발견되었다. 원조 다마고치와 성장하는 모습이 다릅니다. 1탄과 키우는 방법은 같지만 기분 UP게임이 다마고치가 내는 숫자에 대해 크다·작다를 맞추는 게임이 1탄에 비해 재미있다. 일본은 1997년 2월 시판, 국내에는 8월에 선보일 예정. 전4종.

WORLD BEST

DAI WON

BAN DAI

정품

제3탄

① 천사 다마고치

캐릭터가 전혀 새로운 천사 타입. 이제까지와 마찬가지로 키우는 방법에 따라 성장하는 모습과 성격이 바뀐다. 키우는 사람이 부르면 반응하는(사용자 호출) 기능이 첨가 되었다. 화면상에서 갑자기 캐릭터가 없어지는 비밀이 숨겨져 있다. 일본 97년 6월 시판, 국내에는 9월 발매 예정. 전3종.

② 숲에서 발견! 다마고치

캐릭터는 새로운 숲의 친구들, 이제까지와 마찬가지로 키우는 방법에 따라 성장한 모습과 성격이 바뀐다. 시스템상의 새로운 점으로는 '천사 다마고치'와 마찬가지로 소리 센서가 부착 되었다. 아직 개발 중이라 모든 것이 비밀. 일본 현지 97년 6월 시판, 국내에는 9월 발매예정. 전4종.

③ 바다에서 발견! 다마고치

귀여운 바다 동물이 캐릭터로 등장한다. 키우는 방법에 따라서 성장한 모습과 성격이 변한다. 키우는 사람이 부르면 반응하는 새로운 놀이가 들어 있다. 일본 현지 97년 6월 시판, 국내에는 9월 발매예정. 전4종.

TCHI

매 개시!

반다이 다마고치를

만나볼 수 있습니다"

제1탄

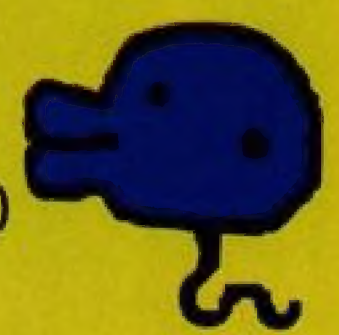
원조 다마고치

아기 낳는 다마고치가 개발됐다. 남녀 캐릭터가 등장 새생명을 잉태시킬 수 있다.

결혼 → 탄생

"다시보자 다마고치
속지말자 유사제품"
-오야지치-

ORIGINAL
Cyber Pet
TAMAGOTCHI

© BANDAL 1996 ●수입 · 판매원: 대원동화(주)
●다마고치 문의전화 715-3393 포스트
●게임전문 유통사: (주)월드베스트

현대 컴보이 64
여름방학 대출시

64비트 3차원이 쨍쨍 –
현대 컴보이 64

3D스틱으로 돌리고 64비트의
3차원의 영상이 다가온다

슈퍼마리오 64 ——

즐거움이 확 뒤집어진다–
현대 컴보이 64

En K
WORLD OVER KOREA

게임기
팬시
주변
소모품
게임 S/W
교육용
컴퓨터
음반&비디오
이동통

품목 다양화로 불황

사이버세대를 위한 새로운 쇼핑공간
디지탈월드

소자본의 벽을 넘어
꿈을 실현하는 디지탈월드!

디지탈월드는?

보장, 보상, 보호, 보강 체제로 운영하여 중소 유통
구조의 부족한 부분을 완벽하게 지원하는
국내초유의 미래지향 사업이며
귀하의 믿음직한 사업동반자입니다.

디지탈월드는?

비조직적 유통체제, 단순한 판매방법, 한정 Item등
시대에 뒤떨어진 관념을 과감히 벗어난 21세기
첨단사업의 새로운 유통이념 실현입니다.

디지탈월드는?

"신세대를 위한 신기술 접목, 신문화 창조" 라는
21세기를 겨냥한 멀티미디어 Total Solution을
제공하는 국내유일의 종합 엔터테인먼트
유통 체인 사업입니다.

디지탈월드 '97 전국 체인점모집

전국 방문 상담

디지탈월드에 관하여 상담을 원하십니까?
전국 어디서든 직원이 직접 방문하여 자세하게 상담해 드리겠습니다.

모집대상

- 기존의 H/W 또는 S/W 판매점을 운영하고 계신 분
- 멀티미디어 관련 신규사업을 하고자 하시는 분
- 창업을 계획하시면서 확실한 아이템을 찾지 못하신 분
- 기존 사업의 한계로 방향전환을 원하시는 분
- 사업열의는 있는데 사업자금이 없으신 분

개설문의 : (02) 3442 - 2810

탈출

EnK 에스티 엔터테인먼트
디지탈월드 운영 회사

서울시 강남구 논현동 49-16 원빌딩 4F
TEL:(02)515-1053 FAX:(02)546-7664

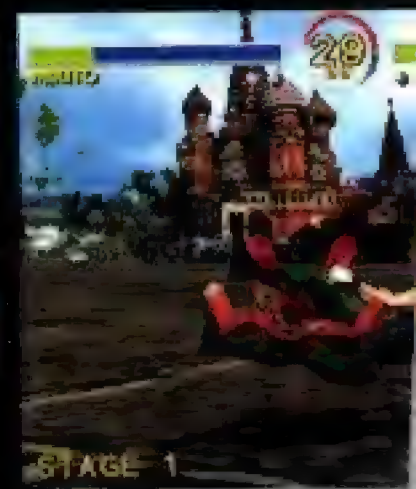
KSANA

게임명 KSANA (불교어로 '찰라'를 뜻함)

게임 스토리

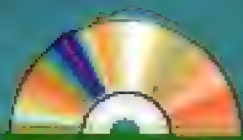
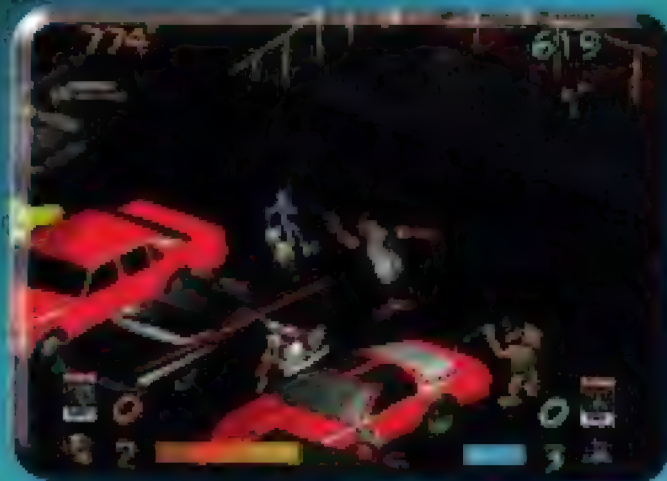
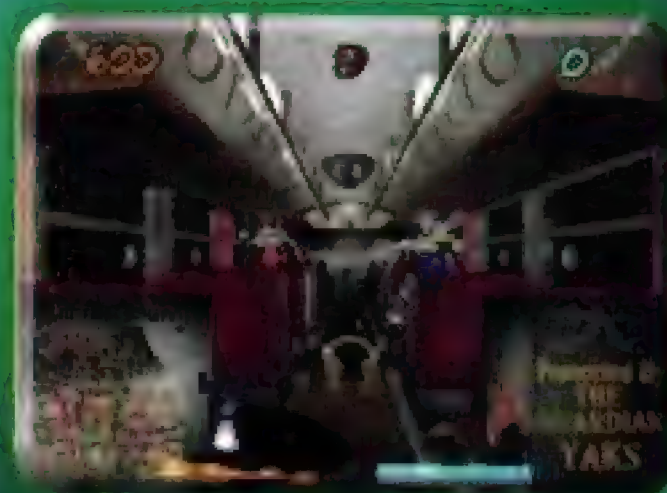
세계 각처에서 급증하는 범죄조직들은 이미 국제경찰조직(Interpol)의 능력으로는 해결하기 어려운 수준에 이르렀다. 더군다나 세계 각국의 범죄조직들은 더욱 거대한 조직을 위하여 통폐합을 반복하여 거대해지고 있었고, 이에 따른 조직적인 국제범죄는 이미 국제경찰조직의 한계 밖이었다.
이 때문에 국제경찰조직에서는 비합법적인 방법을 사용하여 문제를 해결할 수 있는 범세계적인 특수조직 IAU(Interpol Assistance Union)를 비밀리에 창설하게 되었으며 이 사실은 일급 비밀(Top Secret)로 분류되었다.
세계에서 가장 큰 범죄조직 IMMON의 두목이 은닉한 곳을 알아내고 그를 제거하기 위해 전 세계로 대원을 파견하나 이미 IAU내부까지 IMMON의 손길이 미쳐 파견된 대원중 다수가 IMMON에 의해 매수 또는 세뇌되었다는 것이다.
이제 누구도 믿을 수 없는 상황이 되어 버렸다. 목적을 위하여 다른 요원들은 희생되어야만 한다.
적이든 아니든...

게임 제작 의도

- Realtime 3D 엔진을 사용한 Full 3D fighting game
- 총 8인의 character
- Motion Capture System을 사용한 실감나는 동작들

ROUND 1
READY
STAGE 1

SELECT PLAYER
VS

STAGE 1

STAGE 1

EOLITH

태초의 도구 - EOLITH

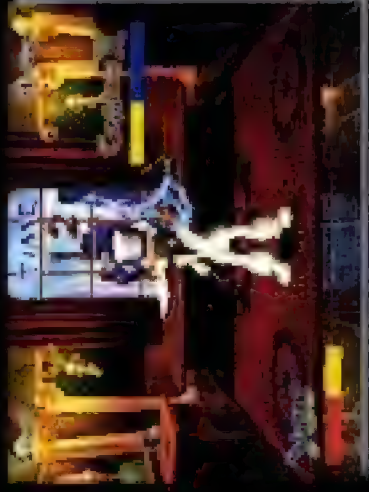
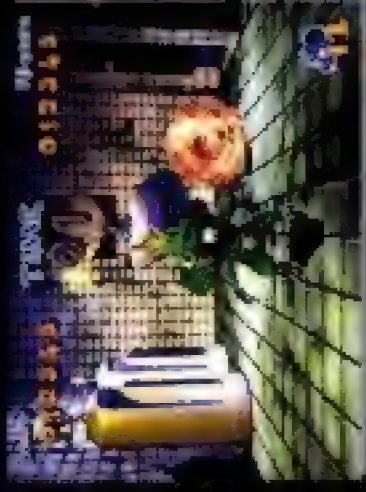
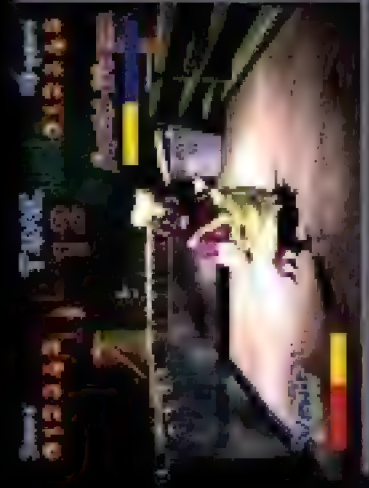
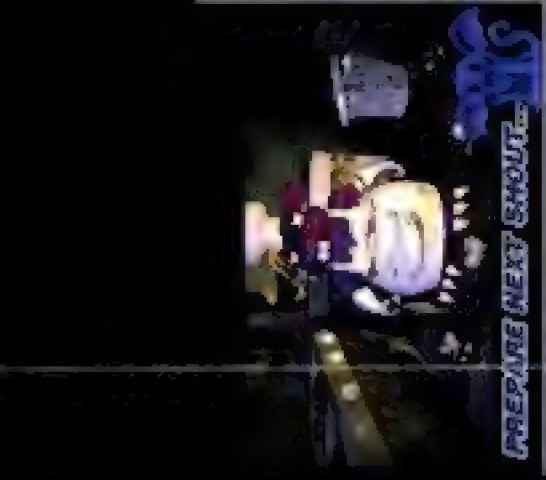
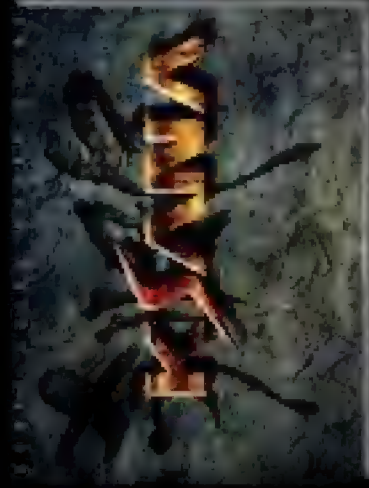
이오리스(주)가 소속되어 있는 금강공업(주)는 3군데의 공장용지 95,000㎡에서 건설장비 및 환경 보호 장비를 제조, 생산, 판매하는 업체로서 연간 매출 액 약 1,663억 정도의 영업실적을 거두고 있다.
현재 전 세계의 영상산업의 주류가 아날로그타입에서 디지탈 타입으로 거대한 전환을 이루고 있는 시점이다.
이에 금강공업(주)은 차세대의 핵심 영상 기술인 디지탈 테크놀로지를 이용한 첨단 영상 제작 업체로서 점차 다양해지고 전문화 되어가는 고객들의 욕구와 시시각각 변화해가는 시장상황에 능동적으로 대처하여 국내시장 뿐만이 아닌 전 세계를 시장으로 하는 명실 상부한 종합 디지탈 엔터테인먼트업체로서 재출발을 하고자 Arcade 및 가정용 컴퓨터 게임 개발, Arcade 게임용 하드웨어 개발, 방송 광고용 컴퓨터 그래픽 제작, 건축 토목 과학용 시뮬레이션 제작, 전시 및 특수영상물 제작, Multi Media 및 CD-ROM Title 개발 및 제작, PC용 Card 개발 사업을 계획, 추진중에 있다.

KISANA

판매원 KUMKANG IND.CO.,LTD Electronic Games Dept.

제작원 EOLITH CO.,LTD Digital Entertainment

SCREAMING HUNTER

PREPARE NEXT SHOUT...

SCREAMING HUNTER

게임명 Screaming Hunter (소리지르는 사냥꾼)

게임 스토리

쥐.
바퀴벌레, 인간과 함께.. 환경에 적응하여 오랫동안 살아남아온 무서운 생물.
그들도 역시 인간처럼 진화하고 있다.
1992년, 어느 공장 지하에서 우연히 탄생한 세 마리의 새끼 슈퍼 마우스.
그들은 3년 간 자란 뒤 많은 쥐들의 지도자가 되어 회사의 건물을 점령했고,
하루 1천 톤 분량의 음식을 요구했다. 요구에 따르지 않으면 화학물질을 살포하여 인간을 공격하겠다는 협박과 함께.
쥐덫은 그들에게는 장난감에 불과했고, 첨단 장비로 무장한 특수 부대는 너무 많은 쥐들을 감당하지 못했고, 독가스는 화학 회사의 뛰어난 환기시설로 무용지물이 되었다. 미사일을 쓰자는 의견도 있었으나, 화학물질에 대한 우려로 포기하였다. 전설의 피리부는 사람조차 슈퍼 마우스에게는 아무소용이 없었다. 그는 슈퍼 마우스에게 상처를 입고 쓰러져가며... 마지막 한마디 말을 남겼다.
'Screaming Hunter를 찾으시오..'

게임 제작 의도

소리를 질러 쥐도 잡고, 스트레스도 풀자!
이 게임은 소리를 질러 자연스럽게 스트레스를 풀 수 있는 상황을 마련해 줄 뿐더러 가볍고 편안한 게임의 분위기로 남녀노소 누구나 즐길 수 있다.
땅을 울려 쥐를 놀라게 하고 소리를 질러 쥐들을 잡아 인간의 위대함을 쥐들에게 보이자.

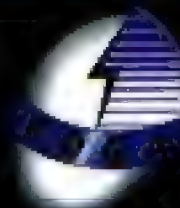
QV SYSTEM
STRATEGIC SIMULATION GAME

MISSION
THE SPIRIT OF JUSTICE

THE SPIRIT OF JUSTICE

MISSION™

STAFF

PRODUCE & DIRECT BY YANG JAE YOUNG
GAME DESIGN & SCENARIO BY LEE WOO HYUK
ART DIRECT & CHARACTER DESIGN BY LEE SEUNG HWAN
ANIMATION & GRAPHIC DESIGN BY NAM YOON IL
GRAPHIC DESIGN BY CHOI MI JEONG
3D GRAPHIC DESIGN BY CHOI SOO WOONG
PROGRAM BY
YANG JAE YOUNG
LEE KWANG SEOK
KIM YOON TAE
BGM & SOUND BY CHOI JONG YEOP

제조・공급원
코가유통주식회사
한국 PC게임개발 연합유통사
서울시 영등포구 당산동 4가 32-100 석정빌딩 501호
TEL : 671-0862~4 FAX : 636-4484

개발원

아 담

리얼타임 시뮬레이션의 효시!

21세기 달의 정착민을 보호하라!

더이상의 기다림은 파멸을 초래할 뿐...

제조·공급원

한국 게임산업의 자존심-

코가유통 주식회사

TEL 671-0882 FAX 636-4484

CD-ROM

'96년도 신작 레포츠 게임 3탄 !

낚시광 Special

"이번엔 바다다!!!"

1,2편에 비해 3편은 더욱 놀라와 졌습니다

- 더욱 사실적인 현장체험
- 더욱 다양해진 어종
- 많아진 낚시대수
- 조밀해진 낚시방법

더욱 저렴해진 가격으로
여러분께 찾아갑니다.

통신 판매 개시

CD-ROM

누가나좀말려줘요!

땀에 손을 쥐는 말도 안되는 써스펜스!!!

하나의 게임에서 2가지 게임의
감동을 느낀다.
유명게임의 유명장면을 인용한
최초의 코믹 페러디 기법의 게임

시스템 요구사항

기종: IBM PC 386 DX급 이상호환기종
그래픽: VGA이상
MEMORY: 4MB이상
조작: 마우스(필수) + 키보드

Taff SYSTEM

서울시 강남구 논현동 10-6 동보B/D 202호
email unclecho @taff co kr
Hitel, 천리안ID taff
TEL (02)518-1369 549-6168 516-2402
FAX (02)548-4683

한국 게임산업의 자존심
코가유통 주식회사

서울시 영등포구 당산동4가 32-100 석천빌딩 501호
TEL 671-0862 FAX 636-4484
용산매장 서울시 용산구 한강로 3가 1-1
전자랜드 지하1층 TEL (02)702-4909 HITEL koga2001

발매 GAME SOFTWARE

미스트
(MYST)

제작사 : SUNSOFT
한글판 제작사 : 우영 시스템
발매일 : 발매중

당신이 우연히 들어가버린 MYST의 세계. 당신의 풍부한 상상력과 약간의 재치. 그리고 훌륭한 지혜로서 이시간과 공간을 초월한 진실된 이야기를 밝혀내는 것이다.

NHL POWERPLAY '96

제작사 : VIRGIN
한글판 제작사 : 우영 시스템
발매일 : 발매중

「빙상의 격투기」라 불리우는 아이스 하키. 세계 최고봉이라 일컬어지는 것이 북미 프로하키 「NHL」. 그들과 각국 대표팀이 격돌하는 「NHL POWER PLAY '96」에 당신을 초대한다.

신비의 세계 엘하자드
(EL-HAZARD)

제작사 : PIONEER
한글판 제작사 : 우영 시스템
발매일 : 발매중

엘하자드는 일본의 TV 애니메이션으로 작년봄 일본 열도를 떠들썩하게 만든 장본인니다.
총 8개의 엔딩이 준비되어 있으며, 모든 음성의 한글화 작업이 완성도 있게 이식되어 애니메이션 어드벤쳐 게임으로 손색없게 준비되었다.

알버트 오딧세이
(ALBERT ODYSSEY)

제작사 : SUNSOFT
한글판 제작사 : 우영 시스템
발매일 : 6월 발매예정

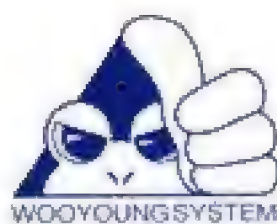
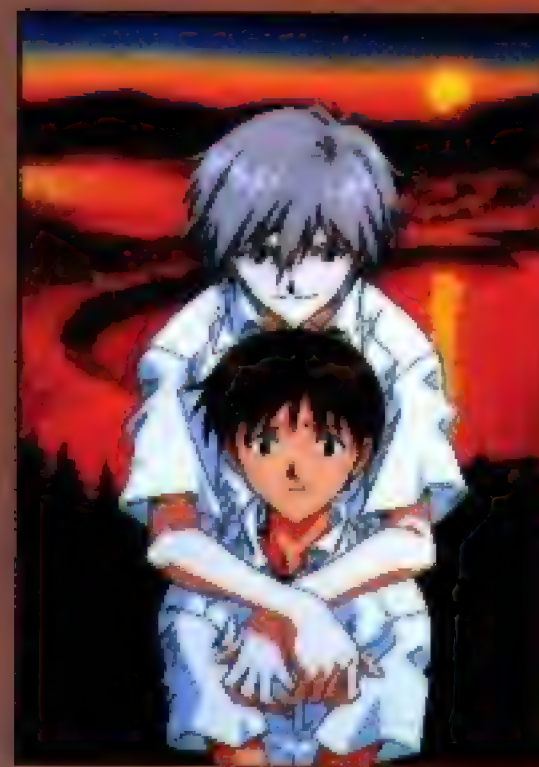
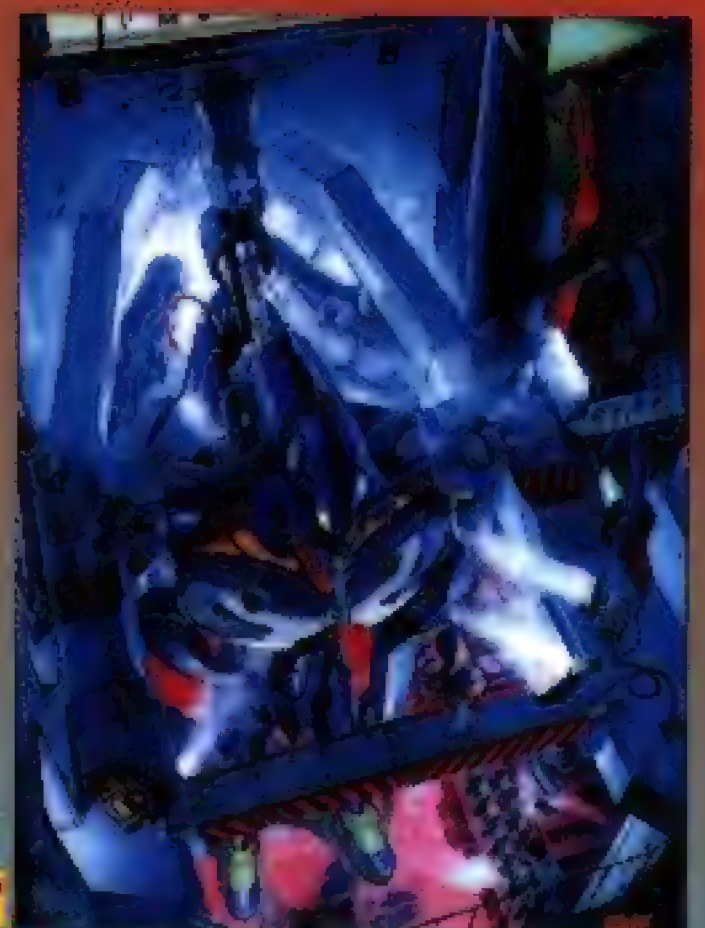
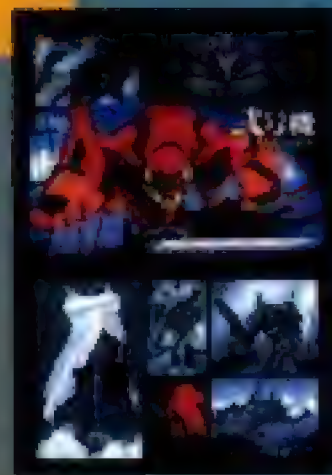
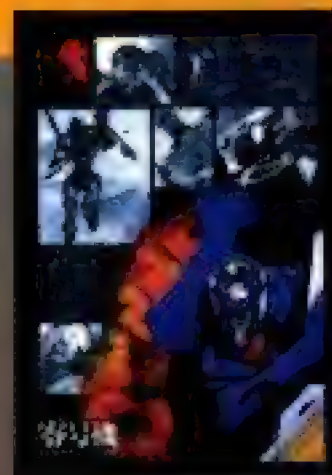
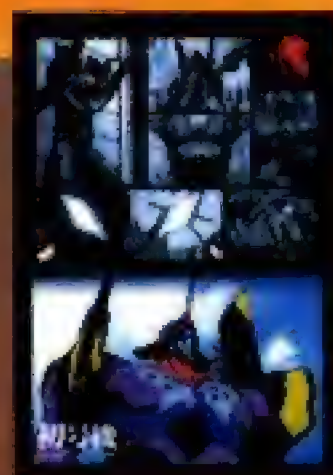
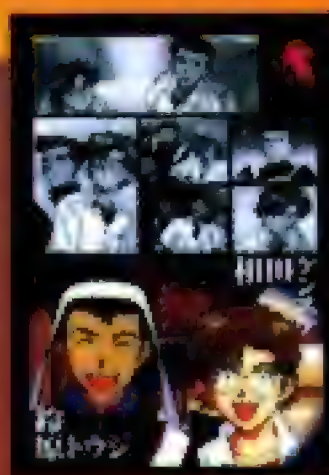
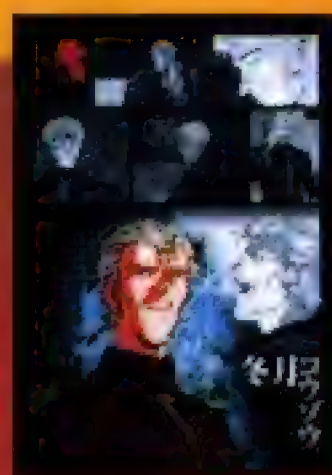
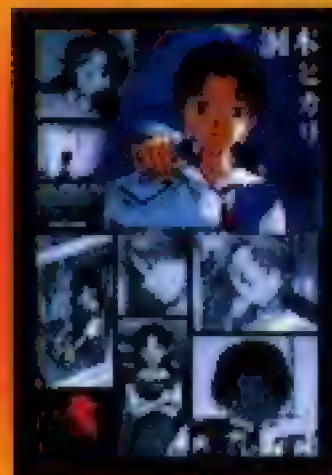
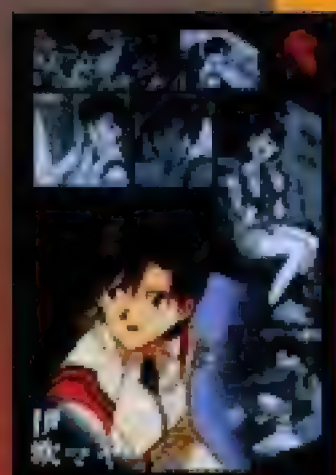
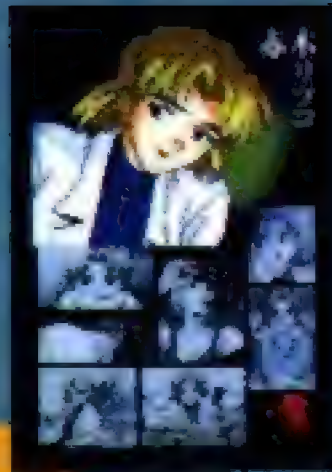
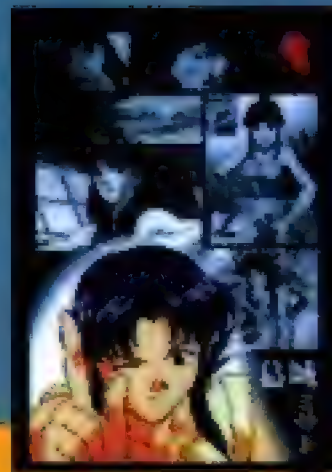
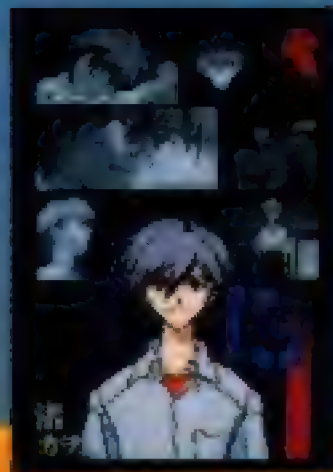
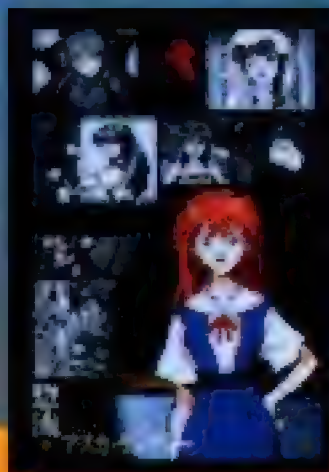
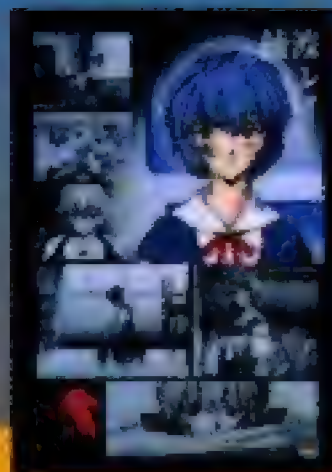
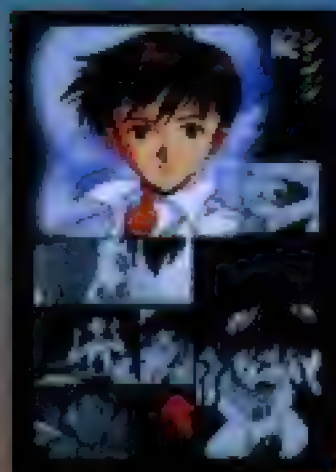
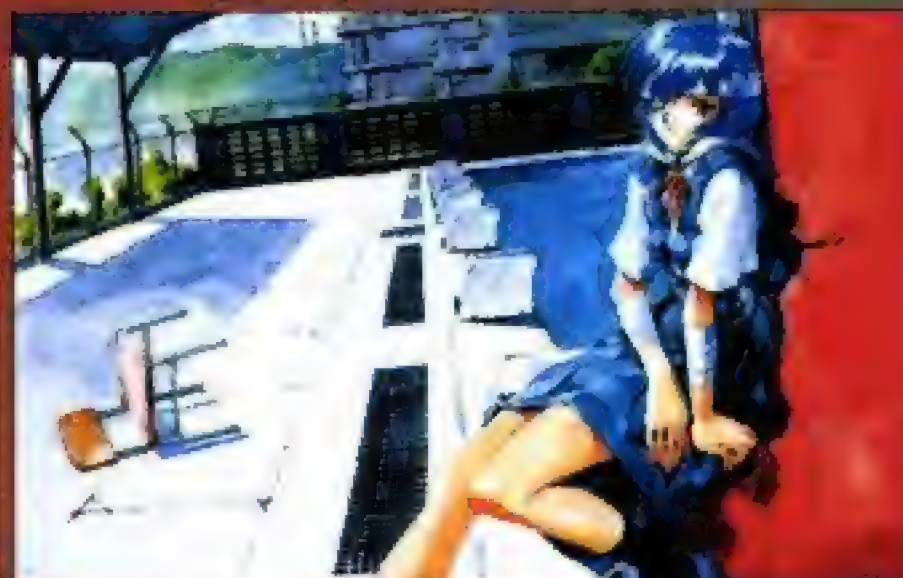
일본판 RPG를 해본 경험이 있는 유저라면 누구나 알 수 없는 메시지 때문에 고생을 해본 경험이 있을 것이다. 하지만 이제 그런 걱정은 하지 않아도 된다.
한글로 이식된 알버트 오딧세이는 음성과 모든대사 아이템들을 알아보기 쉽게 정리하여 완벽한 게임의 재미를 느낄수 있다.

★ 불편한 케이블의 조작은 더 이상 필요없다!
★ 여러대의 게임기, AV기를 원터치로 변환!
★ 인기 캐릭터 봄버맨의 심플한 디자인!

★ 조작이 더욱 간편해진 고기능 패드!
★ 심플한 봄버맨의 캐릭터가 더욱 돋보인다!

BOMBER MAN SELECTOR

※ 우영과 함께할 참신한 사원을 모집합니다.

- 프로그래머
  (C언어 능통자 / WINDOWS PROGRAMMING 가능자 / 군필 및 면제자 / 경력자 우대)
- 그래픽 디자이너

WOOYOUNGSYSTEM
(주)우영시스템
서울시 강남구 신사동 582-10 계룡빌딩 5층
TEL:(02)3445-4854 FAX:(02)3445-4855

헬로마미
마이 베이비와
마이 퍼피가
보내드리는

경품대잔치

헬로마미 마이 베이비 제품 안에
들어 있는 회원엽서를 작성하여 보내주세요.
구입하신 마이 베이비만의
고유번호가 입력된 회원카드를 보내드리고,
보내주신 엽서를 추첨하여 푸짐한 선물을 드립니다.
마이 베이비를 구입하실때 양육수첩을 꼭 받아가세요.

보너스대잔치

행사기간 중에
헬로마미 시리즈인
마이 퍼피나 마이 키티를 구입하시면
브릭 게임기 보너스로 드립니다.

본 제품의 판매 수익금의 일부는 시설수용 장애인의 후원기금으로 쓰여집니다.

- 헬로마미는 시중에 있는 외형상 유사한 제품과는 차원이 다른 삼성전자의 IC회로로 만들어집니다.
- 본 제품은 정밀한 전자부품으로 되어 있기 때문에 절대로 물에 빠뜨리거나 떨어뜨리는 등 강한 충격을 주지 마십시오. 구입자의 취급부주의로 인한 제품의 문제발생에 대해서는 교환이나 A/S를 해드리지 않습니다.

게임파티
TEL : (0357)535-8664
A/S : (0357)536-3137

헬로마미 통신판매 개설

헬로마미가 좀더 여러분 곁에 가까이 서고자
헬로마미 시리즈 중 마이 퍼피, 마이 키티,
마이치키, 마이 베이비에 대해서 통신판매를 개설합니다.
구입하기 힘드셨거나 아직 구입을 망설이신다면
경품과 보너스가 걸린 이번 기회를 놓치지 마십시오.
작성요령과 주의사항들을 읽으신 후 구입신청을 바랍니다.

▶ 보내실곳 : (우)143-600 서울시 강동우체국 사서함 332호
▶ 송금하실 곳 : 제일은행 183-20-179520 (예금주 : 정민철)
▶ 문의 전화 : (02)3436-7131

주문서 작성예

이름 :
주소 : 연락처 :
학교/직장명 : 나이 :

주문제품명	수 량	금 액
마이 베이비	1개	30,000
마이 퍼피 브릭 게임기	1개	22,000
마이 키티 브릭 게임기	1개	22,000
마이 치키	1개	22,000
합계		96,000

- 주문은 반드시 엽서 또는 편지로 신청해 주십시오.
- 주문서와 함께 제일은행 온라인으로 송금해 주시면 확인 후 발송해 드립니다.
- 일반은행에서도 타행송금이 가능하므로 가까운 은행을 이용하시고, 송금하실 때 잘못 송금될 우려가 있으므로 예금주의 이름을 꼭 확인하십시오.
- 주문 후 제품을 받아보시기까지는 약 3주가 걸립니다.
- 우송은 등기로 보내기 때문에 분실되지 않도록 제품을 받을 수 있는 주소를 정확하게 기재하여 주십시오.
- 주문서 작성시 이름과 연락처, 구입하시고자하는 헬로마미 시리즈의 명칭을 반드시 기재해 주십시오.
- 주문하신 분과 송금하신 분의 이름이 다를 경우, 주문서에 송금하시는 분의 이름도 반드시 기재해 주십시오. (가능한 한 본인이 송금해 주십시오.)

＊ 제품가격 : 마이 베이비 30,000원
마이 퍼피 + 브릭게임기 22,000원
마이 키티 + 브릭게임기 22,000원
마이 치키 22,000원

＊ 별도의 우송료는 받지 않습니다.

▶가족을 이루어주는 게임입니다.
마이베이비는 엄마, 아빠, 아기를 키워 한가족을 이루게하는 가족 시뮬레이션으로서, 베이비를 키우면서 자연스럽게 가족의 소중함과 사랑을 느끼게 합니다.

▶보육기간이 깁니다.
마이 베이비는 하루에 3개월씩 나이를 먹으며 날마다 성장합니다. 한세대와 가정을 이루게되는 기간은 40여일로서, 그 기간동안 양육자는 양육환경에 따라 개성있는 성격들을 이끌어낼 수 있습니다.

▶이름을 입력시킬 수 있습니다.
마이베이비에게는 이름을 입력시키는 기능이 있어, 2세가 탄생하면 엄마, 아빠의 이름이 자동 등록됩니다.

▶그래픽효과가 뛰어납니다.
마이베이비는 다양한 행동 패턴을 보여주어 그 사랑스러움이 남다르며, 다른 제품에서 나타나는 이상한 형태로의 변형이나 죽음 등이 없어서 교육적으로도 좋습니다.

▶소리의 ON/OFF및 시간조절 기능이 있습니다.
마이베이비는 소리를 ON/OFF 시킬 수 있는 기능이 있고 키우는 도중에도 시간 변경이 가능하기 때문에 부득이한 경우 소리를 안 나오게 하거나 잠을 재울 수도 있습니다.

HELLO MAMMY
마이 베이비 골드

여름방학 기간 동안 집에서 마음껏 키워보세요.

경품대잔치

마이베이비와 함께 하는 오늘!
행운의 여신이 미소지어줄 당신을 위해
헬로마미 마이 베이비가 아주아주 멋진 선물들을 마련합니다!
제품 안에 들어있는 회원엽서의 기재사항을 빠짐없이 적어
아래의 주소로 보내주세요.
행운의 상품들이 준비되어 있습니다.

▶ 보내실 곳 : 서울시 강동우체국 사서함 332호 (우) 143-600
(주)게임파티 마이 베이비 경품잔치 담당자 앞
▶ 응모기간 : 1997년 8월 16일까지 (마감일 당일소인 유효)
▶ 당첨자 발표 : 아이큐 점프 35호

※ 광고에 기재된 모델과 실제 상품은 동일하지 않을 수도 있습니다.

대상 1명
펜티엄급 컴퓨터 1대

아차상 20명
미니 카세트 20대

행운상 200명
◆블루 CD 100장
◆일러스트 전화카드 100장

보너스대잔치

마이 퍼피나 마이 키티
하나로 또 하나의 게임기를?!
절대 놓칠 수 없는 기회!!
역시 헬로마미는 모든 면에서
우리를 즐겁게 해준다니까!

마이 퍼피

헬로마미 · 마이 퍼피는 어린 강아지로 태어나 주인의 보호와
애정 속에 커가는 강아지의 일상 모습을 담고 있습니다.
퍼피는 언제나 집 안팎을 뛰어다니며 왕성한 호기심으로
무엇인가를 찾아 냄새를 맡다가 그늘에서 잠을 청하며 쉬기도 합니다.
공잡기 놀이를 가장 좋아하며, 가끔 왕성한 식욕을 자랑하기도 하죠.
주인의 관심을 끌기 위해 어디론가 숨기도 잘한답니다.
재구장이처럼 뛰노는 모습이 정말 사랑스럽기만 합니다.
질투도 강해서 주인이 자신에게 관심과 애정을 보여주길 바라며,
욕구불만이 쌓이면 미련없이 주인을 떠나 가출해버리기도 합니다.

마이 키티

헬로마미 · 마이 키티는 귀엽고 애교많은 아기 고양이가
주인의 사랑속에 성장해가는 사랑스런 모습을 보여줍니다.
언제나 다락방과 집안을 뒹굴며 돌아다니다가 주인의 관심을 끌기 위해
어디론가 숨어버리기도 하는 장난꾸러기입니다.
또, 쥐잡기 놀이를 제일 좋아하며, 호기심이 많아 잠시도 가만히
있지 못하는 성격입니다. 하지만 가끔씩 토라져서 말도 안 듣고
괜한 심술도 부려서 주인을 골탕먹이기도 합니다.
돌봐주지 않으면 가출도 해버리니까 잘 돌봐 주세요.

+

브릭게임기

◆ 통신판매로 마이 퍼피나 마이 키티를 구입하셔도 브릭게임기를 드립니다.

祝 개통

「챔프」 정보 개통 기념 특별 선물 대잔치!!

선물 잔치 기간 연장 (8월 10일)에 따른 선물 파워 업!!
(자세한 사항은 인포샵 챔프 내 1번 공지사항을 참고하십시오)

응모기간: 97년 8월 10일까지
당첨자 발표: 97년 8월 20일 인포샵 챔프 공지사항
응모방법: 01410 → CHAMP →1번 공지사항

MISSION No.1

닌텐도 64를 쟁취하라!!

지령 : 챔프 정보내의 다섯개 메뉴 중 가장 마음에 드는 것을 선택, 그 이유와 함께 공지 사항에 적는다. 31명 추첨 상품 수여.

1등 : 닌텐도 64 1대 (1명)
2등 : 새턴 1대 (1명)
3등 : 닌텐도 64용 게임팩 1개 (3명)
4등 : 미니컴보이 1대 (5명)
5등 도서 상품권 2매 (11명)
6등 : 제우 코믹스1권 (10명)

MISSION No.2

인포샵 '챔프' 정보 사냥 대회

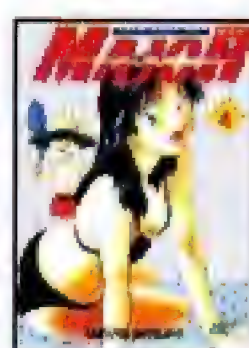
지령 : 챔프 정보 1번 공지사항 4, 5번에 있는 문제를 잘 읽은 후 정답을 챔프 정보 내의 공지 사항에 적는다. 26명 추첨, 상품 수여.

1등 : 펜티엄급 PC 1대 (1명)
2등 : U.S robotics 56K 모뎀 1개 (2명)
3등 : 램 16메가 1개 (3명)
4등 : 최신 IBM-PC 게임 1개 (10명)
5등 : 제우코믹스 1권 (10명)

MISSION No.3

챔프에 얼굴을 등록시키자!!

지령 : 33번 소코반 게임의 제1 스테이지에서 문제를 풀어, CHAMPO2보다 빠른 기록을 얻는다. 7명 추첨, 상품 수여.

1등 : 게임챔프에 자신의 사진을 실을 수 있는 특전 (1명)
2등 : 플스 1대 (1명)
3등 : 최신 게임 CD 1개 (2명)
4등 : 제우 코믹스 1권 (3명)

너무 서두르지 않으셔도 됩니다.
선물 잔치 연장과 더불어 선물도 함께 파워 업!!
지금 바로 응모하십시오!!
바로 당신에게 행운이 돌아갑니다.

★ 전체 이벤트는 응모가 빠르면 빠를수록 유리합니다!!

KICKOFF™ 97

킥 오프 97

5개의 토너먼트 경기

300개가 넘는 인터내셔날 팀

다양한 시점에서 최상의 그래픽이 제공

" 최고의 3D 축구 게임이다. "

—PC GAMER U.K.

2002년 월드컵을 킥 오프 97과 함께.....

최고의 축구 게임을 직접 경험 하십시오!

공급원

메디아소프트

서울시 광진구 자양2동 680-88
세경빌딩 6층
Tel:(02)3436-4727
Fax:(02)3436-4729
http://www.mediasoft.co.kr

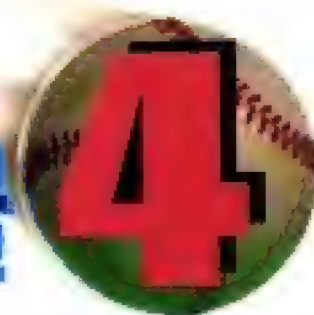
MAXIS SPORTS

메디어소프트

꿈과 환상의 세계 - 메디아 소프트

TONY LA RUSSA BASEBALL 4 ™

1997 EDITION

토니 라 루사 베이스볼 4

토니 라 루사 베이스볼4로
LA 다저스의 선발투수
박찬호를 만난다!

Main | Colorado | Los Angeles

CHAN HO PARK

LAST NAME
PARK
PORTRAIT # | YEAR
656 | 1996

BATTERS FACED
HITS ALLOWED
DOUBLES ALLOWED
TRIPLES ALLOWED
HOMERS ALLOWED
STRIKEOUTS
WALKS ALLOWED

이제 당신은 박찬호 선수와 함께 메이저리그를 평정한다.

공급원

메디어소프트

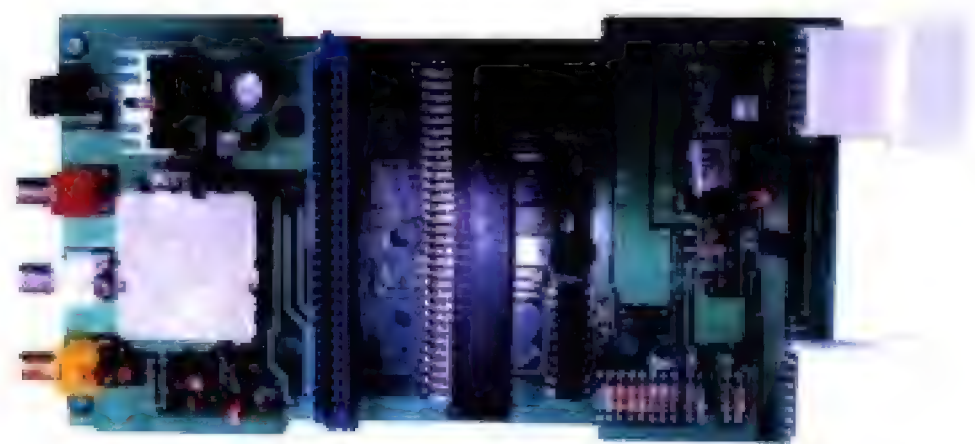
서울시 광진구 자양2동 680-68
세경빌딩 6층
Tel:(02)3436-4727
Fax:(02)3436-4729
http://www.mediasoft.co.kr

MAXIS SPORTS

역시 덩크는 캡이야!

최 신 형
무선게임기

나는 게임덩크에 반하고 말았어!

최고급 부품만을 사용했다.
생산비를 아끼지 않았다.
탱크처럼 튼튼하게 만들었다.

GAME DUNK

경고
- HARDWARE 특허 실용원
- 불법복제는 법으로 금지되어 있습니다.

최첨단 무선 안테나(영상음성)
전원만 켜면 TV에 게임화면이 바로 나옵니다.
무선시대의 장을 연 게임덩크!

금도금 RF 단자
금도금 부품을 사용하여 가장 고장이 많은 부분을 없앴습니다.

전원 스위치
고장율 방지
2중 스프링 장치

패드
사용하기 편리한
소프트 터치

전국
총판점
모집

(주)덩크 컴퓨터 시스템
서울특별시 동작구 신대방동 686-4호
TEL:(02)842-4607 FAX:(02)842-4606

게임 매니아 전문점

부산 게임문화는 여기에서 시작된다

부산 게임천지

"방학맞이 대특가 세일" 열쇠고리, 캐릭터 용품(인형) 브로마이드 증정

게임천지는 이번 여름방학을 맞아 각종 하드웨어(게임기)및 소프트웨어를 대폭할인 판매합니다.

신형 구형

미니겜보이(포켓)

N64

PS

SS

통신판매(가격문의 입금확인 발송)

신탁은행 : 43104-1575703
농 협 : 915-12-131274
우 체 국 : 601054-0033127
예 금 주 : 안 종열

부산공고
동성하이타운 지하내
■ 게임천지
←남천동
문현동→
못골시장

외환비자, 국민, BC, 위너스 및 은행신용카드 환영

BC LG VISA WINNERS

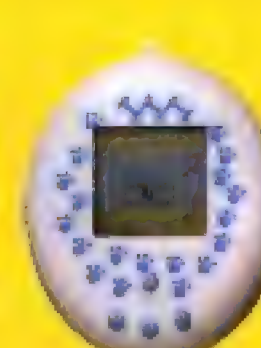
문의전화:(051)647-1770,(051)634-3196

주소:부산시 남구 대연동 동성 하이타운

차세대 게임기 및 주변기기 완벽구비(전기종, 오리지날 스틱, 염가판매)

게임 천지 경주점
0561
43-3034

여름 바캉스 필수품!!

이번 여름엔 사랑스런 애완동물과 함께 피서지로 떠나자!

확장 이전

현대 게임 마트

(포항 최대 할인 매장)

▶ 컴퓨터 게임 30% 할인 판매

▶ 게임 분석집 무료 복사

중고 게임기 팩 게임 CD 사고 팝니다

- 차세대 게임기 최저가 판매
- 중고 게임기 고가매입 저가 판매
- 각종 신게임 신속공급
- 게임기, 팩, CD, 판매 및 교환
- 각종 게임기 수리전문
- 전국통신판매 및 교환

TEL: (0562)72-6286, 48-1786

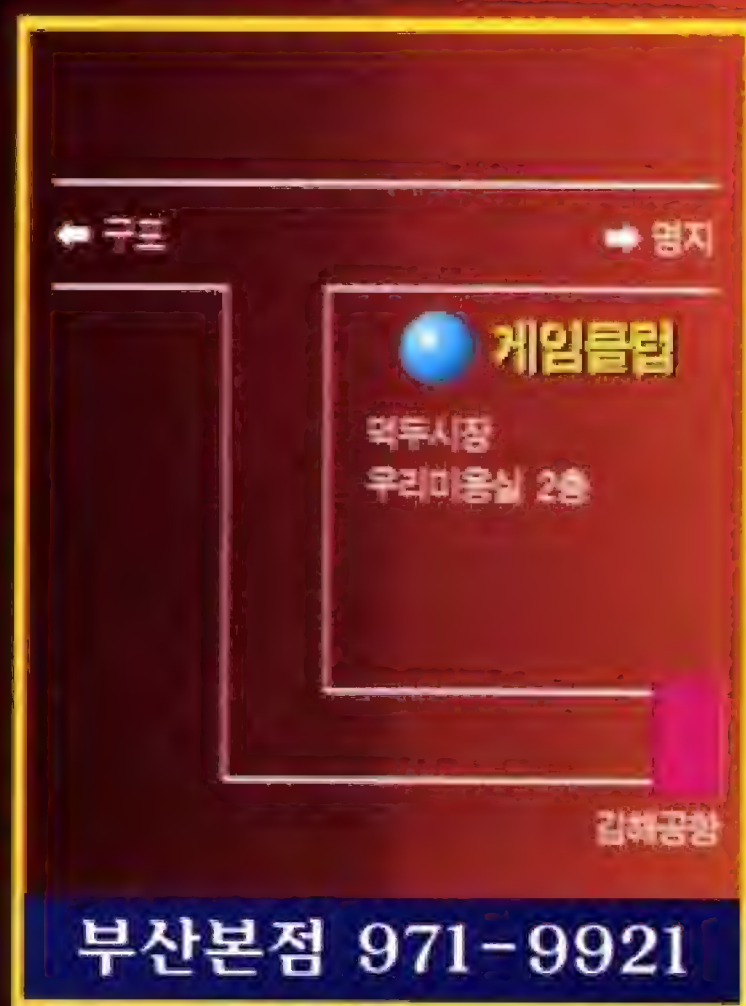
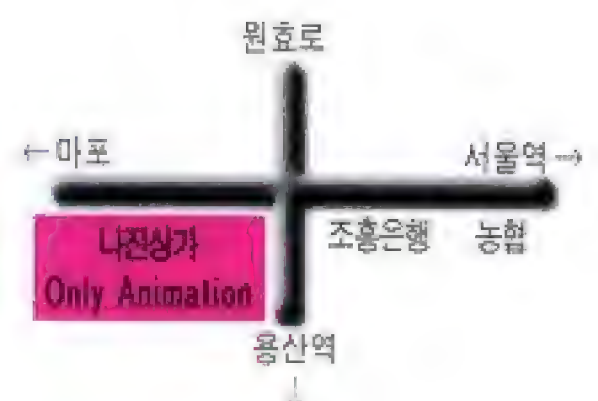
전화문의 : 오전 10시~오후 10시

계좌번호(예금주: 곽근희)

국민은행: 637-01-0022-753

대구은행: 098-07-148903-001

주소: 경북 포항시 북구 대흥동 707-27 우편번호 791-030

포항역 광장
현대게임마트
APT
← 경주
영덕방면 →

(주) 아랑은 항상 여러분과 같이 합니다

열쇠고리형 계산기

남녀노소 누구나 유용하게 쓸 수 있는 계산기가 예쁜 열쇠고리 형태로 선보입니다.
계업 홍보용, 판촉용 상품으로 최적

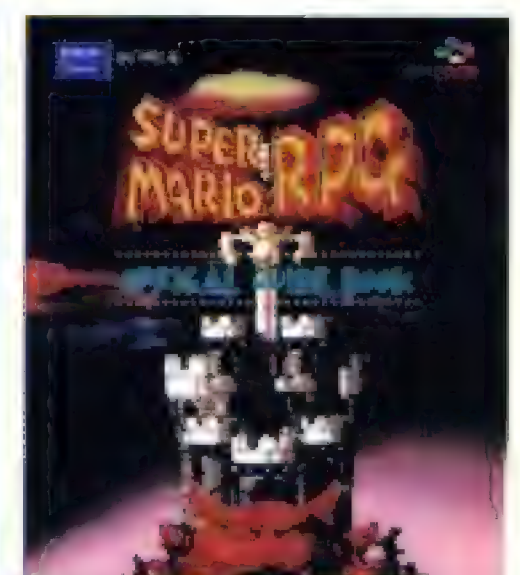
삼성 새턴용

MYST 한글판
초 현실적 대모험이
지금 당신에게…

삼국지 Ⅳ
하늘이 흔들리고
땅이 움직이는
삼국지가 여기에!

게임 분석집

게임특급 1, 2, 3

비기대사전

마리오 RPG

신규투자

경기가 안좋다고들 합니다. 여기저기서 기업들이 무너지는 소리가 들립니다. 우리 게임 산업도 지금에 여러 가지 어려운 환경인 것은 사실입니다. 그러나 우리 아랑은 여러분의 성원으로 굳건하게 일어날 것이며, 여러 가지 신규 품목 투자를 지속적으로 추진하겠습니다. 많은 성원 바랍니다.

부산 홈게임프라자

부산 경남의
도매 · 개업
전문 업체

게임 캐릭터
대량 입하

게임매장 개업상담

범일동 홈게임 프라자

부산진시장

육교

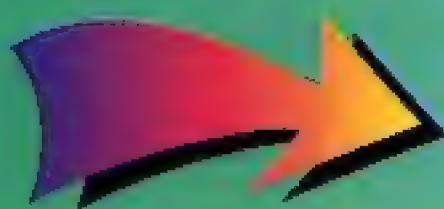
현대백화점

서면

농협

홈게임프라자

■ 주소:부산시 동구 범일 2동 611번지
■ TEL:(051)645-2158~9
■ FAX:647-1778

가격 상승으로 독자의 만족이 더 커집니다!

~~6000원~~ → 6,500원

CHAMP 의 가격이 8월호를 기해서 500원 상승됩니다. 그동안 물가의 불안정, 지속되는 불경기 등을 최대한 감안하여 독자가 떠맡는 부담을 최소화하려 노력했습니다. 하지만 계속되는 지대(紙代)상승, 인쇄비 폭등 등, 최악의 조건이 꼬리에 꼬리를 물어 급기야 '500원 상승'을 결정하게 되었습니다.

CHAMP 는 몇달동안 타경쟁지의 가격상승 단행에도 불구하고 계속적으로 가격을 억제해왔습니다. 가격상승은 바로 독자들의 부담으로 이어지기 때문에 주머니 사정을 최소화하며 독자의 만족을 얻는 박리다매형식을 취했습니다. 하지만 그렇게 하다보니 CHAMP 제작의 기본단위인 순수 제작비마저 위협받는 사태까지 벌어지고 말 것이라는 판단이 서게 되었습니다.

CHAMP 는 타경쟁지와 동등한 경쟁라인에 설 수 있도록 가격상승 대신에 타경쟁지와 동등한 볼륨, 특별부록화에 만전을 기하도록 하겠습니다. 이젠 종합게임지 전체가 '6,500원' 통일되었습니다. 이렇게 됨으로써 그동안 챔프독자들의 불만점이였던 페이지 볼륨과 특별부록을 가격 상승분에 상응하는 것으로 책정, 매달 독자 여러분에게 증정하도록 하겠습니다.

이를 계기로 게임챔프는 흔들리지 않는 1등의 자리를 계속적으로 유지하겠습니다.

- 500원 독자 보상 캠페인 -

1. 타경쟁지에 뒤지지 않는 페이지 볼륨 업
2. 별책부록 외 제 2 별책부록 증정
3. 각종 게임기 타기 이벤트 연속 수록
4. 일본 유력 게임지와의 활발한 전략적 제휴 활동

제우미디어 CHAMP

KOREA INFOS

현대 컴보이64 발매일 최종 결정

현대전자는 닌텐도의 64비트 게임기 「현대 컴보이64」를 청소년들의 여름방학에 맞춰 7월 18일경 출시하기로 최종 결정했다. 그동안 몇차례에 걸쳐 발매가 번복되었는데 발매가 미뤄진 이유는 첫번째로 작년말 '수입선 다변화' 조치로 인해 국내 조립을 고려했다가 '수입선 다변화' 조치가 풀림으로 인해 완제품 수입으로 방향이 급진전되었고 이에 따른 형식승인 등의 문제로 발매가 연기된 것으로 밝혀졌다. 물론 그 외 일본 닌텐도사와의 수량 조절과 납품 물량 부족에 의한 문제도 국내 발매 연기를 부추기는 원인이 되었다.

현대 관계자에 따르면 현대 컴보이64는 3D스틱을 이용해 모든 방향으로의 조작이 가능하며 최대 4인까지 연결 가능한 콘트롤러로 가족 단위의 게임기로 매우 적합하며 현실감 넘치는 3D 그래픽과 영상으로 기존의 게임기와는 차원이 다른 게임을 경험할 수 있다고 밝혔다.

또한 동사 발매 게임 소프트로는 「슈퍼 마리오64」와 「마리오 카트64」 등 2종을 계획하고 있으며 앞으로도 매월 2종 이상의 소프트를 공급할 예정인 것으로 밝혀졌다.

문의처 : 현대전자 AM운영부 (02-527-2584~5)

SNK 신작 발표회 서울 투어 개최

SNK의 신작 발표회 「아시아 라이브 투어 '97」의 일환으로 (주) 빅 에이 주최 「네오지오64」신작 발표회」가 7월 19일과 20일 양일간에 거쳐 서울의 거평 프레야 10층 프레야홀에서 개최된다.

이번 행사는 SNK의 「패왕전설64」와 「더 킹 오브 파이터즈'97」의 신작 발표회가 서울과 상해, 홍콩으로 이어지는 아시아 투어 형식으로 치뤄지며 챔프에 수록된 참가권을 소지하면 입장할 수 있다.

특히 이날 행사에는 「더 킹 오브 파이터즈'97」 게임 경진대회도 동시에 개최될 예정이며 참가자 전원에게는 KOF '97 스티커를 증정한다. 이외 전시회 기간 중에는 개발 40% 버전의 프리 플레이가 가능한 「패왕전설64」가 전시되며 일본의 유명 연예인과 스포츠 스타들, KOF '97의 캐릭터와 함께 사진 스티커를 찍을 수 있는 「네오프린트」도 전시되며 이날 「네오프린트」와 「네오머니」의 수익금은 전액 불우이웃돕기 성금으로 기탁될 예정이다.

한편 「더 킹 오브 파이터즈'97」의 발매 예정일은 7월 25일경이다.

THE KING OF FIGHTERS '97

1등	1명	네오지오 CD 본체, 소프트 5매
2등	1명	네오지오 CD 본체, 소프트 3매
3등	1명	네오지오 CD 본체, 소프트 1매
4등	4명	네오지오 본체, 소프트 1매
5등	100명	KOF '97 티셔츠
6등	200명	게임챔프 등 신간 게임지 1권

불법 게임물 단속, 7월부터 완화 조짐

지난 4월부터 6월말까지 대대적인 불법 게임물 단속을 벌인 용산 구청은 오는 7월부터 단속을 완화하겠다고 밝혔다. 이는 문체부와 용산구청이 선도기간 동안 엄격한 단속을 벌인 결과, 용산 전자상가내 불법 게임물이 자취를 감췄다고 판단, 상당한 계몽효과를 거둬 7월부터는 단속을 완화하기로 한 것이다.

그동안 문체부 주관하에 경찰 5명, 관세청 8명, 서울시 22명, 용산구청 5명 총 40명이 투입돼 단속을 실시했으며 적발된 건수는 올해만 24건, 단속 기간인 4월부터는 14건이 적발돼 경고 처분, 적게는 10일에서 1개월간의 영업정지 처분이 내려졌다.

단속 대상으로는 수입 추천되지 않은 밀수품과 음란 CD, 불법복제, PC 통신을 이용한 판매 행위, 보따리 등이며 무등록 제작업자나 표기의무 사항인 제작업자, 수입업자 상호, 수입 추천 번호, 심의 번호, 시청 등급 등을 기재하지 않아도 단속 대상이 된다. 일본어 자막이 들어가는 것은 물론, 기타 포장이 불량한 게임물도 적발시 수거되거나 행정처분된다.

한편, 한 관계자는 국내 게임 시장의 정상적인 활성화를 위해 불법 게임물 단속이 불가피한 조치였다고 말하고 국내 순수 개발자들의 자립을 위해 관련자 모두의 협조를 구한다고 말했다.

디지타워, 포케비 붐타고 신감각 액정 게임기 다수 기획 중

최근 포켓 비스켓이라는 신세대 인기 그룹이 등장하는 스타 시뮬레이션 게임을 개발해 내 국내외적으로 주목을 끌고 있는 디지타워는 새로운 형식의 액정 게임기 개발을 추진 중에 있다.

일본을 제외한 미국, 유럽 등지에서는 타마고치가 일본풍으로 제작되었다는 이유로 그다지 히트하지 못하고 있다는 데에서 착안해 그들에 정서에 맞고 기존의 타마고치보다 월씬 레벨 업된 액정 게임기로 8월에 발매될 것이라고 디지타워의 한 관계자는 밝혔다.

또한 디지타워는 그동안 친밀한 관계를 유지해 왔던 일본 액싱의 천지무용 캐릭터를 이용한 액정 게임도 기획 중에 있으며 그 외에도 교육과 게임을 접목시킨 학습 증진용 액정 게임도 구상 중에 있다.

문의처 : 디지타워 (02-561-3361)

현대세가, 2개 타이틀 라인업

현대세가가 일본 세가의 신종 아케이드 게임 2가지를 수입하기로 결정했다. 이번에 수입이 결정된 타이틀은 사실적인 그래픽으로 최근 화제를 불러 모으고 있는 「버철 스트라이커2」와 청소년들 사이에 인기가 높은

스케이트 보드를 게임화한 「톱 스케이터」 등 2종이다.

특히 「버철 스트라이커2」는 세가의 최신 기판인 「모델3」로 제작된 축구 게임으로 한국을 포함한 세계 각국의 축구팀을 선택해 플레이할 수 있으며 심플한 조작성과 압도적인 3D 그래픽으로 일본에서는 이미 호평을 받고 있는 아케이드 게임이며 「톱 스케이터」는 플레이어가 직접 스케이트 보드 위에 서서 플레이하게 되는 체감형 게임이다.

한편 현대세가의 관계자에 따르면 현재 인컴 테스트 중이며 수입이 결정된 만큼 빠른 시일 내에 오락실에서 이 게임들을 즐길 수 있을 것이라고 밝혔다.

카마 엔터테인먼트 부산 A/S 센터 개점

플레이 스테이션의 국내 유통사인 카마 엔터테인먼트가 서울 용산에 이어 부산에도 고객지원센터를 개설했다. 부산의 고객지원센터 역시 용산 1호점과 마찬가지로 주로 플레이 스테이션의 A/S 업무를 담당하게 되어 영남권 PS 유저들을 상대로 앞으로는 편리한 A/S를 제공하게 될 전망이다. 물론 이번 부산대점에서는 A/S뿐만 아니라 플레이 스테이션 하드웨어와 소프트의 판매도 겸하게 된다.

한편 카마 엔터테인먼트는 부산점 이외에도 각 지방별 고객지원센터를 지속적으로 늘려 나갈 방침이라고 밝혔다.

문의처 : 카마 엔터테인먼트 부산 고객지원센터 (051-517-1901)

소프트맥스 「창세기전2」 PS 컨버전 기획 중

국내 게임 제작사들이 점차 비디오 게임 쪽으로 관심을 가지기 시작한 가운데 「창세기전」, 「에임 포인트」 등으로 유명한 PC 게임 제작사인 소프트맥스가 자사의 PC 게임인 「창세기전2」를 PS로 컨버전하여 일본에 발매할 예정이다.

물론 아직 본격적으로 PS 타이틀의 개발을 시작한 것은 아니지만 직접 플레이 스테이션용 소프트로 컨버전하여 일본에 수출하는 형식을 추진 중인 것으로 알려졌다.

한편 컨버전 경력이 없는 제작사가 PC 게임을 플레이 스테이션용 소프트로 컨버전할 경우 약 1년 이상의 작업이 필요한 것으로 알려졌다.

'97 서울 애니메이션 엑스포' 개막

중앙일보와 문화방송, 드림랜드가 주최하는 「'97 서울 애니메이션 엑스포」가 7월 25일부터 8월 3일까지 올림픽공원과 동숭아트센터, 드림랜드에서 개최된다.

이번 행사에는 중국의 스필버그라고 불리우는 서극 감독의 장편 애니메이션 「천녀유혼」을 비롯해 국내 제작 애니메이션 「전사 라이안」, 「임꺽정」, 「난중일기」 등 세계 각국 40여편의 애니메이션이 전시될 예정이다. 전시품목은 애니메이션 이외에도 캐릭터 상품, 게임 소프트 등 게임관련 상품과 가상현실관 등이 마련될 예정이다.

문의처 : '97 서울 애니메이션 엑스포 사무국 (02-789-3754~5)

매직 시애틀 세계대회 한국 대표 선발

지난 6월 29일, 매직 더 개더링 시애틀 세계대회 한국 대표 선발전이 있었다. 이날 선발된 한국 대표는 8월 12일부터 18일까지 개최되는 매직 더 개더링 세계대회에 참가하게 되며 왕복 항공권과 숙박비가 전액 지급된다.

한편 이번에 한글판 챔피언으로 선발된 김경년 군(상월초등 5년)은 지난 한국 챔피언인 김주년 군(청운중 3년)과는 형제사이로 밝혀져 앞으로 새로운 기대주로 떠올랐다.

대회 결과는 아래와 같다.

국제판 1위 손동우 (중산고 3년)

2위 이상석 (회사원)

한글판 1위 김경년 (상월초등 5년)

2위 김주년 (청운중 3년)

위저드컵 국제판 1위 안준석 (대일고 1년)

한글판 1위 이상협 (양정고 1년)

취미전문 체인점, '인터하비' 오픈

환타지 미디어는 지난 6월 24일 서울 대학로에 국내 최초의 취미 전문점인 'Inter-Hobby(이하 인터하비)' 1호점을 개장했다.

'인터하비'는 카드 게임과 게임 관련 서적 및 주사위 등과 같은 게임도구를 판매하는 취미 전문점으로 특히 롤플레잉 게임에 많은 비중을 두고 최근 인기가 상승하고 있는 「매직 더 개더링」의 판매와 함께 게임 공간을 마련하고 있다.

환타지미디어 측에 따르면 앞으로 창업컨설팅 기관인 한국 창업 연구원으로부터 체인사업에 대한 컨설팅을 받아 다양한 서비스를 중심으로 한 인터하비의 체인점을 점차 넓혀갈 예정이라고 밝혔다. 또한 회원제로 운영되는 이 체인점은 회원인 경우 다양한 할인판매와 게임장을 이용을 무료로 할 수 있으며 체인점끼리 연계하여 다른 체인점에서도 같은 서비스를 이용할 수 있도록 할 계획이다.

그 시범점인 대학로점은 이미 모든 준비를 마치고 현재 운영중이며 하이텔에는 인터하비 전용 게시판을 개설, 오픈과 동시에 통신망으로 회원들간의 정보를 교환할 수 있도록 하고 있다.

문의처 : 인터하비 고객상담실 : (02-775-5633)

KDS, 게임 사업 진출 본격 발표

지난달 초 세가새턴을 국내에 정식으로 도입한다고 발표한 바 있는 KDS(코리아 데이터 시스템즈)는 오는 7월 9일 한남동 토피아 빌딩에서 KDS의 게임 사업 진출을 공식 발표할 예정이다.

이날 KDS에는 한국을 방문 중인 세가 관계자들을 비롯해 국내 게임 업계 관계자들이 방문해 최근 도입러쉬를 이루고 있는 32비트 게임기들로 인해 국내 비디오 게임 시장의 활성화에 대한 논의가 이루어질 전망이다.

KDS 주소 : 서울시 용산구 한남동 739-12 토피아 빌딩 3층

TEL : 02-3448-4793

PS 여름 페스티발에서 대작 S/W 예약 가능

플레이 스테이션용 신작 게임의 전시회인 「BRUT 프레젠트 플레이 스테이션 섬머 페스티발」이 후쿠오카와 히로시마 등 두 도시에서 개최된다. 대회장은 후쿠오카의 경우 엘가라 파사주(エルガーラ パサージュ) 광장이며 히로시마는 후레아이(ふれあい) 광장이다.

이번 전시회의 마스코트!

이번 전시회장에서는 일본 소프트 메이커 약 40여 개사의 50개 타이틀이 전시될 예정이며 체험 플레이는 물론 현장 판매와 발매 전 대작의 경우 예약 접수도 받는다. 개최일은 후쿠오카가 7월 12일, 13일이며 히로시마가 7월 26일, 27일이고 입장료는 무료이다.

반다이 야마시나 회장 퇴임

지난 5월 28일 반다이의 야마시나 회장은 세가와의 합병 결렬 후 공식적으로 사임을 표명했다. 이 사임 발표로 인해 그 다음날인 5월 29일 반다이사의 인사 이동이 있었으며 야마시나 전 반다이 회장은 회장직에서 물러나고 후임으로 계열사인 반다이 바주얼의 시게루씨가 취임하였다.

참고로 세가 반다이의 합병 결렬발표 후 반다이의 주식은 급락했으며 세가의 주식은 상승세를 보였지만 현재 양사의 주식은 정상 페이스를 되찾았다.

64DD, 10,000엔 전후로 예상

닌텐도와 알프스 전기가 제휴해 제작하는 닌텐도64 디스크 드라이브의 가격이 10,000엔 전후로 책정될 것이라는 보도가 있었다. 이전 닌텐도측의 공식 발표에 의하면 20,000엔 이내로 발매될 것이라고 하였으나 만일 신문의 보도가 정확하다면 약 10000엔 정도로 가격이 인하된 셈이다.

이와 관련해 닌텐도 측은 알프스 전기와 협력해서 공동 제작하고 있는 것은 사실이나 가격에 대해서는 아직 미정이라고 부인했다.

닌텐도, 4년만에 흑자로 돌아서

지난 5월 13일 닌텐도의 97년 3개월분의 결산 공고가 발표되었다. 매상고는 지난해에 비해 15% 증가한 3,455억엔이며 이는 SFC의 히트 이후 실로 4년만에 흑자로 돌아선 것이다. 그동안 N64의 발매가 늦어져 상대적으로 매출이 저조한 편이었으나 미국과 유럽 등지에서 꾸준히 호평을 받아 호조를 띠었으며 일본 내에서도 목표 대수인 200만대를 기록하는 등 꾸준한 성과를 거두었다.

한편 타이틀 수도 꾸준히 증가하며 현재 제작중인 N64용 게임 중 닌텐도사의 자체 개발 타이틀만 20개 이상인 것으로 알려져 있으며 이같은 낙관적 예상에 따라 다음 분기의 매상 목표도 4,000억엔으로 상향 조정한 것으로 알려졌다.

일본내 SFC용 '키오스크' 서비스 실시

SFC용 소프트의 데이터 교환 서비스 "게임 키오스크"가 오는 9월부터 일본에서 실시된다. 이 서비스는 24시간 편의점 로손 입구에 설치되는 정보단말 "멀티미디어 스테이션(MMS)"을 이용하여 실시되는 것으로 티켓 예약 판매와 각종 여행 예약 판매 등의 서비스와 함께 제공된다.

로손에서는 이 MMS 단말기를 9월 하순까지 일본 전국의 100개 점포에 설치할 예정이며 SFC용 소프트웨어의 데이터 교환 서비스도 함께 이루어진다.

데이터 교환 소프트 내용에 대해서는 서비스 개시 직후 "명작 100선"이 중심되며 「파이어 엠블렘」시리즈 최신작을 비롯해 SFC의 신작이 대거 등장하게 되는 것은 MMS 단말이 본격적으로 활용되는 11월 이후가 될 전망이다.

오락실에서 변조 500원 주화 발견!

마이니치 신문 최근호에 의하면 6월 28일 오전 0시경 사이타마현의 「빅 캐롯」이라는 한 오락실에 있는 3대의 동전교환기 안에서 드릴 등으로 구멍을 내어 변조시킨 한국의 500원짜리 주화 222개가 들어있던 것을 종업원이 발견해 관할 경찰서에 신고했다고 밝혔다. 오락실 측은 이로 인해 동전 교환기 내의 100엔짜리 주화가 총 11만 1천엔분이 없어졌다고 주장하여 관할서 측에서도 일단 절도사건으로 접수하여 조사에 착수했다.

관할서의 조사에 따르면 변조 500원 주화는 27일 오후 2시부터 28일 오전 0시 사이에 사용된 것으로 보여진다고 발표했다. 500원 주화는 일본 엔화로 환산할 때 약 65엔에 해당하며 그 크기가 일본의 500엔 주화와 거의 같아 변조 시 개당 435엔(한화 약 3,300원)의 차액이 발생한다. 더구나 이번 변조 주화는 그 무게를 500엔 주화와 맞추기 위해 표면에 6개 정도의 구멍을 내는 등의 정교함을 보인 것으로 알려졌다. 이외에도 사이타마현에서는 5월 중순부터 현재까지 자판기 등에서 73개의 변조 500원 주화가 발견되었으며 말레이지아인 1명이 이와 관련 절도혐의로 구속된 사건이 있었다.

인테크 다기능 SS 패드 발매

일본의 인테크사는 7월 11일부터 첨단 기능을 갖춘 「SS 조이패드AI」를 발매한다. 이 패드는 54가지의 커맨드 등록이 가능하며 미러 반사 대응 원터치 커맨드 시스템, 레이싱 게임용 스티어링 콘트롤러 탑재, 연사, 슬로우 모션 기능 등을 탑재하고 있다. 이 다기능 SS패드는 현재까지 발매된 조이패드들의 첨단 기능을 한데 묶은 것으로 발매 예정가는 3,980엔이다. 따라서 이 패드 하나면 액션, 레이싱 등의 간단한 조작에서 부터 복잡한 커맨드를 필요로 하는 격투, 슈팅 등의 게임에도 매우 유용하게 활용될 것으로 보인다.

이미지니어의 신 브랜드 탄생!

Imadio

스퀘어의 어퀘스에 이어 이미지니어도 신 브랜드를 발표했다. 이미지니어는 '캐릭터를 중시하는' CD ROM 게임 소프트의 신 브랜드로 「이마디오(imadio)」를 사용하기로 했다. 「imadio」는 이미지니어(Imagineer)과 라디오(Radio)의 합성어로 '이

비지니어로 부터 양질의 게임들이 대량으로 발매된다'는 의미를 담고 있다. 이미지니어는 앞으로 「이마디오」라는 브랜드를 사용해 새턴과 PS용 소프트들 중 10만개 이상 판매될 만한 주력 소프트들을 발매한다고 발표했다. 한편 이 신 브랜드로 발매되는 첫 작품은 「이브 버스트 에러」의 속편인 「디자이어」로 밝혀졌다.

「프린트 클럽」미국, 유럽 진출

일본 아트라스의 「프린트 클럽」이 해외로 본격 진출한다. 「프린트 클럽」은 「신세기 에반겔리온」등의 애니메이션 캐릭터를 비롯해 아무로 나미에 등의 연예인과 스포츠 선수들의 모습(프레임) 등을 갖추어 일반인들과 함께 사진을 찍을 수 있는 형태의 어트랙션으로 오는 9월부터는 미국에서 그 모습을 볼 수 있으며 그 후 유럽으로도 진출될 예정이다.

한편 미국으로 진출될 「프린트 클럽」은 마이클 조던과 머라이어 캐리 등의 인기 연예인과 스포츠 스타들의 프레임을 준비하고 있으며 이후에도 계속해서 등장인물을 늘려나갈 예정이며 타이틀명은 일본과 마찬가지로 「프린트 클럽(Print Club)」이다.

코나미, 스포츠 게임 발전 위해 스폰서 제공

올 3월 프로야구 오사카 돔 토너먼트의 공식 스폰서와 요미우리 자이언츠의 2군 유니폼에 로고를 집어넣기도 하는 등의 사업으로 스포츠계에 진출한 코나미가 이번에는 프로 야구계와 태그팀을 조직한 것으로 알려졌다.

이번에는 코나미가 프로 야구 '주니어 올스타 게임'의 공식 스폰서로 나선 것으로 주니어 올스타 게임은 2군 대표 선수들이 1년에 한번 모여 경기를 벌이는 이벤트이다.

따라서 올해는 「'97 코나미 주니어 올스타 게임」이라는 이름 하에 7월 19일 카나가와(神奈川)현 스모원구장에서 개최된다.

코나미의 한 관계자에 따르면 최근 스포츠 게임하면 코나미로 불릴 정도로 호평을 받고 있어 프로 야구의 번영에 조금이라도 도움이 되고자 주니어 올스타 게임의 스폰서를 맡게 되었다고 밝혔다.

코나미 아케이드 게임 발표회 열어

지난 6월 17일, 코나미가 일본의 아케이드 관련업자들을 상대로 신작 아케이드 게임 발표회를 열었다. 당시 발표회장에서는 3D슈팅 게임인 「솔라 어설트」와 격투 게임 「파이팅 우슈」, 그리고 건 슈팅 게임 「토탈 바이스」 등의 최신작이 선보였다.

특히 「파이팅 우슈」는 코나미가 개발한 최신 3D CG 기판 "코브라"를 사용한 제 1탄 소프트웨어로 참석자들의 주목을 끌었다.

한편 비디오 게임 이외에도 「프리프리 캠버스」라는 새로운 실 프린트 머신도 공개되어 이를 시험해 보려는 인파로 줄을 이었다. 「프리프리 캠버스」 등 이번에 공개된 비디오 게임은 올 여름부터 일본 전국 어뮤즈먼트 시설 등에서 차례로 발매될 예정이다.

SNK, 쿠사나기 쿄의 애인 "유키" 성우 오디션 개최

SNK의 인기 격투 액션 게임 「더 킹 오브 파이터즈」시리즈의 최신작인 「더 킹 오브 파이터즈 '97」에 등장하는 새로운 캐릭터 "유키"의 목소리를 담당할 성우를 선발하는 공개 오디션이 지난 6월 15일 동경 신바시 야쿠르트홀에서 개최됐다.

행사 당일에는 400명이 넘는 SNK 매니어들이 이를 지켜보는 가운데 16명이 1차에 합격했으며 심사 방법은 한명씩 캐릭터의 대사를 말하거나 노래와 낭독 등으로 진행됐다. 최종적으로 후쿠시마현의 코지마양이 영예의 유키역으로 선발되었다. 총 1,543명 중에서 선발된 코지마양은 이후 「더 킹 오브 파이터즈 '97」에 출연하는 것 외에도 라디오 드라마 등에서도 활동하게 될 예정이다.

유사품 판쳐 타마고치 의장 등록

타마고치의 높은 인기와 더불어 유사품이 남발하자 반다이는 그 대안책으로 지난 6월 13일 타마고치의 의장권을 취득했다고 발표했다.

특허와 마찬가지로 고안한 사람의 아이디어를 타인이 멋대로 사용할 수 없도록 보호하는 법률인 의장권은 특히 대상물의 입체적인 디자인을 보호 대상으로 하고 있다.

따라서 앞으로 타마고치가 의장권을 취득한 것과 관련하여 반다이의 허가없이 타마고치와 비슷한 형태의 상품을 함부로 판매하지 못하게 되며 반다이는 이후 저작권, 부정경쟁 방지법 등을 추가해 의장권을 기본으로 한 권리 행사가 가능하게 된다.

GB의 아버지가 만들어 낸 사상 최고의 액정 게임기 「쿠네쿠네초」

최근 전세계적으로 미니 액정게임기 붐이 일어나고 있다. 그 대표적인 게임으로는 타마고치가 있지만 미니 액정 게임기의 붐을 최초로 일으킨 것은 다름아닌 [테트리스Jr]이다. 이러한 미니 액정게임기는 지금까지 500만개 이상이 판매되었으며 아류작을 합한다면 그 수는 1,000만개 이상으로 예상된다.

이 미니 액정게임류의 제작사인 히로(HIRO)사가 최초의 오리지날 게임인 쿠네쿠네초를 발매한다. 쿠네쿠네초는 1년 전 닌텐도의 개발부장으로 재직했던 요코이 군뻬이 씨가 닌텐도를 떠난 후 설립한 개발회사인 코토사에서 개발되었다. 요코이 군뻬이 씨는 닌텐도 재직시 폭발적인 붐을 일으켰던 [게임 & 워치]와 [게임보이]를 비롯해서 약 60여종의 시리즈를 기획, 개발했던 게임업계의 신화적인 인물이다. 그동안 그의 손을 거친 모든 게임은 반드시 대성공을 거두었다. 이렇듯 그가 제작한 게임이 모두 대성공을 거두는 이유는 그가 게임을 제작할 때 캐릭터를 단순한 기호로, 시나리오는 부수적인 요소로 하고 게임의 재미를 무엇보다도 중시하는 데 있다. 특히 액정 게임의 경우는 이 원칙을 더욱 중요시한다.

쿠네쿠네초는 뱀과 같은 동물인 쿠네초를 조종하여 화면에 있는 먹이를 먹이는 게임이다. 쿠네초의 몸이 벽에 부딪히거나 먹이를 놓치는 경우는 죽게 되지만 먹이를 먹으면 먹을수록 쿠네초의 몸은 점점 길어진다. 이 게임의 진정한 재미는 길어진 쿠네초의 몸이 벽에 부딪히지 않도록 이동루트를 재빨리 판단하면서 먹이를 주는 것이라고 할 수 있다.

앞으로 요코이 씨는 히로사와 지속적으로 제휴하여 그가 개발한 미니 액정 게임을 시리즈화하여 발매할 예정이다.

SS 특보

체험판으로 즐기는 또다른 그랜디아!

그랜디아

-프레류드-

- ■장 르 : RPG
- ■제작사 : 게임아츠
- ■현지발매일 : 97년 7월 11일
- ■현지발매가 : 무료 배포

[illegible] 최고의 RPG 「그랜디아」의 체험판 소프트가 무료로 배포된다. [illegible] 「그랜디아 -프레류드(PRELUDE, 전주곡)」. [illegible]

무료로 배포되는 초대작 RPG의 전주곡!

새턴 유저라면 누구나 학수를 기다리며 발을 동동 구르고 있는 기대의 RPG 「그랜디아」. 이번에는 그 전주곡으로 무료 배포되는 체험판 「그랜디아 -프레류드(PRELUDE, 전주곡)」가 7월 11일부터 일본 게임 전문 판매점을 통해 배포된다. 그러면 배포 전에 「그랜디아 -프레류드-」의 세계를 미리 체크해 본다.

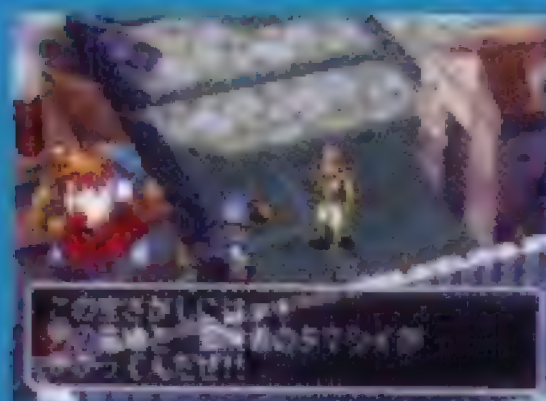
4개의 특별한 메뉴!

우선 이번 「그랜디아 -프레류드-」는 4개의 메뉴로 구성되어 있다. 그 첫번째는 게임의 출발시점이 될 「팜 거리」의 체험 플레이, 두번째는 「봉의 산 던전」 체험 플레이와 세번째 간단한 캐릭터 소개. 하지만 이 캐릭터 소개는 이번 「그랜디아 -프레류드-」에만 들어가게 되므로 조금 특별하다고 할 수 있다. 마지막 네번째는 '유령선' 등 체험 플레이 이외의 9개 장소를 영상으로 볼 수 있는 동영상 코너이다.

메뉴 1 팜의 거리

주인공인 저스틴과 소꿉친구인 수우가 사는 마을 팜. 이 거리를 마음대로 돌아 다닐 수 있다. 물론 그중에는 아직 들어갈 수 없는 길도 있고 주저 앉거나 높은 곳을 오르는 등 캐릭터의 행동에도 어느 정도는 제약이 있는 듯 보인다. 하지만 게임 중에 언제든 360°로 시점을 이동시킬 수 있다는 점은 매우 신선하다.

또한 이번 체험판에는 거리의 개구쟁이 간츠와 보물찾기 놀이를 하는 이벤트가 있어 이기기 위해서는 아침까지 간츠가 거리에 숨겨놓은 4개의 보물을 찾아내지 않으면 안된다. 물론 다른 RPG와 마찬가지로 대화를 통해서 이 보물들의 위치에 관한 정보를 얻을 수 있으며 시점이 자유로운 만큼 시점에 따라서는 놓칠 수도 있다는 것을 주의하자. 또한 이 승부에서 지게 되면 수우는 간츠의 부하가 되며 결국에는 그의 아내가 되 버리는 듯하다. 남자의 체면을 위해서라도 반드시 이겨야 한다.

메뉴 선택 화면에는 4개의 메뉴가 있다. 팜의 거리, 던전 체험 코너와 캐릭터, 영상집 등의 4개 중 하나를 선택할 수 있다

간츠가 숨겨 놓은 보물을 찾기 위해서는 다른 사람의 창고까지 뒤져야 한다!

수우는 저스틴을 믿지만.

이런! 드디어 1개째. 하지만 아직도 3개를 더 찾아야 한다

역시 시간을 절약하기 위해서는 달려야 한다

메뉴 2 봉의 산 던전

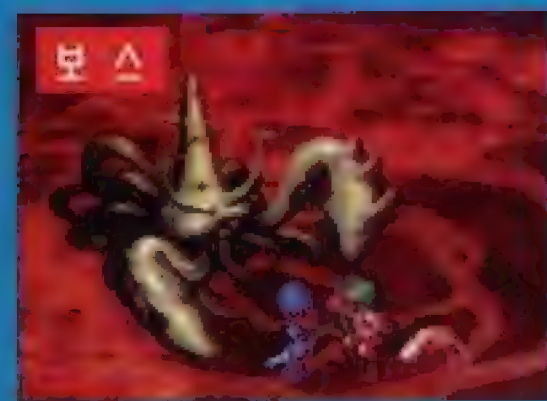
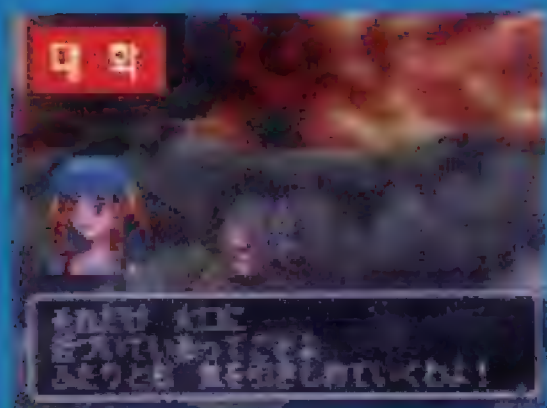
이번 체험판에는 본편에도 등장하게 될 '봉의 산 던전'을 이용할

수 있다. 역시 맛보기(?)에 해당하며 본편에 등장하게 될 '불의 산 던전' 중 2 플로어만으로 구성되어 있다. 그리고 게임 중에 사용하게 될 MP 역시 회복이 불가능하므로 주의해서 사용해야 한다.

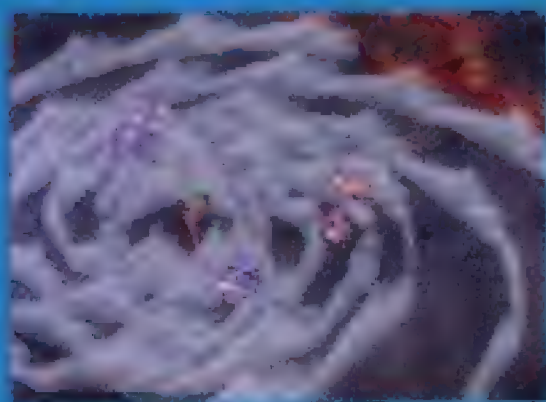
마 법

대 화

트 랩

보 스

물론 몬스터와 접촉하면 전투도 돌입하게 된다. 일단 전투에 돌입하게 되면 화면 오른 쪽 아래 표시되어 있는 IP(이니시어티브 포인트) 게이지로 행동의 순서를 정하게 된다. 그리고 각 캐릭터의 IP가 「COM」 지점까지 모이게 되면 「저스트 커맨드」라고 표시되며 화면이 일시 정지하고 커맨드를 입력하게 된다. 물론 '민첩성'이 높은 캐릭터 일수록 IP의 회복도 빠르며 적군과 아군이 동시에 표시되기 때문에 누구의 행동이 가장 빠른 지가 자연스럽게 결정되는 것이다.

또한 몬스터의 배치와 능력치, 전투 시스템 등이 본편에서는 대폭적으로 개량된다고 한다. 그리고 던전의 어딘가에 있는 보스를 쓰러뜨리면 '불의 산 던전'을 클리어할 수 있다.

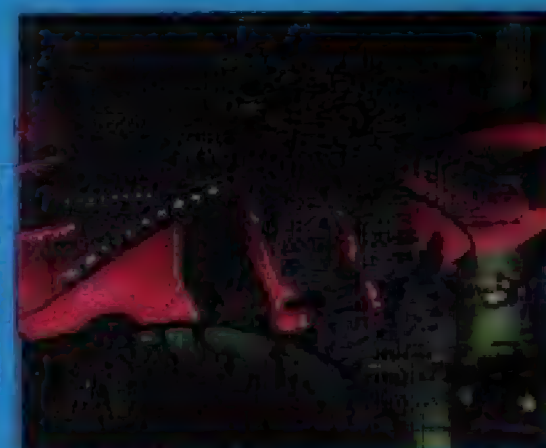
필드 상에서 적과 만나면 전투 돌입!

마법은 레벨이 높을수록 그래픽도 화려!

메뉴 3 캐릭터 소개

체험판의 오리지널 모드라고 할 수 있는 「캐릭터 소개」. 이것을 선택하면 주인공인 저스틴과 그와 같이 여행하는 수우, 피나의 3인에 대한 소개가 미니 드라마 형식으로 나오게 된다. 그리고 계속 들어 보면 대사가 바뀌는 것도 놓칠 수 없는 부분이다.

모험자를 꿈꾸는 저스틴과 소녀 수우, 미소녀 모험가 피나. 그들은 어떤 모험을 하게 될까?

메뉴 4 동영상 모음

아름다운 CG 무비와 본편에서 여행하게 될 지도를 볼 수 있는 모드로 CG 무비 3종과 맵 6종이 들어갈 예정이다. 어느 것도 놓칠 수 없지만 특히 의문의 붉은 전함이 날아 다니는 「비행 전함」 CG 무비와 게임 쇼에서도 공개되었던 레크 광산 안에서 전개되는 광도차 액션이 가장 뛰어 나다고 할 수 있다.

불야성을 이루는 거대 기지!

이곳에서 떠오르는 붉은 비행선 CG. 이번 체험판의 백미가 될 듯!

수수께끼의 건축물

거대 초원 편

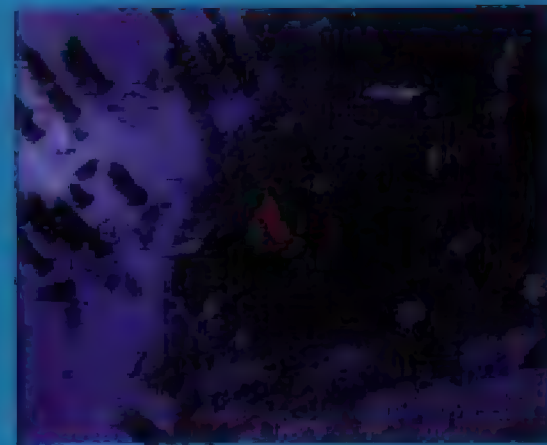
붉게 빛나는 외벽이 무시무시하다!

저스틴 뒤의 파오는 미궁 유일의 건축물인 듯!

가이알군의 기지 역시 매우 화려하다

레크 광산의 동영상은 사실 이미 공개된 적이 있었다!

천기루의 고성?

SS 특보

아직 끝나지 않은 이야기

사쿠라대전2

지난해 6월에 발매된 「사쿠라대전」은 아직까지도 그 초유의 인기를 이어가고 있다. 제 1회 CESA 대상을 수상하였을 뿐만 아니라 새턴을 대표하는 작품이 되어 버린 「사쿠라대전」. 그후 1년이 흘렀고 드디어 그 속편이 발표되었다. 아직도 끝나지 않은 이야기, 사쿠라대전의 두 번째 이야기의 변화점과 특징을 살펴보자.

■장 르 : 드라마틱 어드벤처
■제작사 : 세가
■현지발매일 : 98년 봄 예정
■현지발매가 : 미정

「사쿠라대전 2」 무엇이 달라졌나?

「사쿠라대전 1」을 플레이해 본 유저라면 「2」에 대한 관심은 각별할 것으로 보인다. 또한 궁금증도 상당히 많을 것이다. 플레이어의 분신이기도 한 오오카미는 어떻게 등장하는 지, 각 대원과의 관계는? 그리고 신 캐릭터인 오리히메와 레니의 능력과 무기는? 전작에서 활약한 광무 또는 신무라고 불리는 「영자갑주」에 대체되는 신무기는? 흑마회의 구성원은? 등등 베일에 싸인 부분이 너무도 많다.

또한 1년이라는 시간이 경과함에 따른 각 대원들의 성장도 의문을 던져 볼 만한 부분. 아이리스는 나이에 비해 상당히 성장해 있고 스미레는 얼굴의 형태가 잡혀 훨씬 아름다워진 인상을 받는다. 그리고 마리아의 폐쇄적인 마음은 어떻게 변했는지, 사쿠라의 질투심과 정열적인 성격은 어떻게 되었는지, 또한 칸나는 새로운 공수기를 습득했는지 등 「사쿠라대전 2」에의 흥미는 끝이 없다.

「2」의 변화된 시스템에 대해 알아보자

새로이 등장하는 2명의 캐릭터

「사쿠라대전 2」에는 2명의 신 캐릭터가 늘어난다. 「오리히메」와 「레니」. 하나구미 설립 이전에 존재했던 세이구미라고 하는 천재 집단에 존재하고 있었던 두 사람은 태정 12년 사쿠라대전 말기에 하나구미로 편입된다. 전작에서는 스미레가 사쿠라의 라이벌이었지만 이번 작품에서는 「오리히메」가 하나구미 전원을 상대할 수 있을 만큼 강력한 라이벌로 등장하게 된다. 그리고 또 한사람, 레니는 플레이어인 오오카미의 라이벌로서 등장하게 되는데 이들 두 사람의 활약이 기대된다.

오리히메

연령-17세.
생년월일-1907년 7월 7일
키-158cm
체중-47kg
혈액형- B형
국적-이탈리아

이탈리아 명문 귀족 출신. 무대 배우로서 세계적인 각광을 받고 있다. 전혀 급한 성격이 없고 차분하고 품위 있는 분위기를 가진 소녀로, 평소 고급스러운 느낌이 들며 밝은 성격을 가지고 있다. 어떤 이유로 인해 일본 남성을 상당히 미워하고 있다.

레니

연령-15세.
생년월일-1909년 12월 24일
키-147cm
체중-38kg
혈액형- O형
국적-독일

제국화격단 하나구미에 편입된 소년. 컴퓨터와 같은 두뇌와 인간을 훨씬 뛰어넘는 전투 능력을 지닌 소년이다. 기계와 같이 교육된 이유 때문인지 거의 감정을 드러내는 일이 없고, 누구도 믿지 않는 성격.

「사쿠라대전 2」의 스토리

태정 14년 봄. 지난 「쿠루노스카이(黑之巢會)-흑소회」에 의한 정부 전복 사건에 의한 혼란의 분위기가 가라앉고 제도(帝都)는 다시 평화로운 나날로 돌아가고 있었다. 제국화격단은 전투부대로서의 책임을 다하고 이제 소녀들은 노래부르고 춤추는 「가극단」으로서의 바쁜 나날을 보내면서 한동안 평화로운 나날을 보내고 있었다.

그러나 그 평화를 위협하는 자들이 있었으니 바로 제도의 원수인 자들. 사악한 주술을 사용하여 「마(魔)」를 조종하고 사람에게 피해를 입히는 그자들의 이름은 「흑마회(黑魔會)」. 그들의 정체는? 그리고 그 목적은? 제도에 다시 악의 그림자가 비치려고 하는 이때, 그 악에 의연하게 일어선 아가씨들이 있었으니. 제국화격단·하나구미. 그들이 다시 돌아왔다. 지금, 제도의 운명을 걸머진 전투의 막이 열리고 있다.

하나구미의 새로운 전투복장

쿠루노스카이(흑소회)와의 치열한 전투가 끝나고 그 후 1년. 각각 다른 곳에서 자신만의 시간을 보내고 있던 하나구미 대원들의 힘을

다시 필요로 하는 사태가 발생한다. 약 9개월의 침묵을 깨고 드디어 속편을 발표하게 된 「사쿠라대전 2」이지만 이번 발표회에서 공개된 것은 타이틀 로고, 신 캐릭터 2명의 비주얼, 그리고 새로운 하나구미의 제복 디자인, 이렇게 3개뿐이다.

「2」의 제작에 맞추어 새롭게 디자인된 신 전투복은 전작에 비해 가슴 부분이 약간 들어간 의상이라는 점과 아이리스의 머리 리본의 유무 등이 포인트가 되고 있다.

사쿠라

하나구미에 배속된 센다이 출신의 19세 소녀. 약간 가벼운 느낌도 있지만 심지가 강하고 제도를 지키려는 기개가 남전다. 실전에서도 결코 뒤로 물러나지 않는다. 마를 격퇴하는 검 「파사의 검풍」을 이어받았다

스미레

일본굴지의 재벌 외동딸로 전작에서는 승부욕이 강한 기질을 가지고 있어 칸나와 다른 하나구미 대원과의 분쟁이 끊이지 않았지만 이번 그래픽을 보면 그 성질이 조금 줄었을지도…

마리아

러시아 혁명에서 수많은 무용담을 만든 주인공. 혁명전에서 게릴라대의 대장을 잃고 나서 마음의 문을 닫어 버렸지만 하나구미에 와서 서서히 그 문을 열기 시작한다. 리더적인 역할을 한다.

리코란

중국출신 19세. 태정 12년 하나구미에 전속되었으며 기괴한 관서 사투리를 구사한다. 독자적으로 발명한 비행기를 조종하며 하나구미의 개그와 무드 메이커로 활약하는 소녀.

칸나

공수의 정통 계승자. 자들 헤기와 소 잡기를 쉽게 해내고 태평양에서 제도까지 수영할 수 있는 상상을 초월하는 체력과 실력을 가진 소녀.

아이리스

프랑스의 부호 가정에서 태어난 11세 소녀. 제멋대로인 말투로 주위사람을 당황하게 만든다.

전체적인 개발상황

「사쿠라대전 2」의 현 개발 상황은 그래픽 작업만을 남겨 두고 모두 완성된 상태이다. 시나리오, 사운드 모두 완성된 상태이며 등장 캐릭터의 그래픽 CG를 세가에게 맡기는 발주도 끝난 상태.

「~君, 死にたもうことなかれ」, 넌 죽지 않는다」라고 하는 이번 작품의 서브 타이틀은 일본의 역사적인 배경이 짙은 것으로 전편의 테마와 비슷하긴 하지만 이번에는 조금 더 가정애와 서로간에 아껴주는 마음, 더욱 나라를 소중하게 생각하자는 의미가 담겨 있다.

전투에서 승리할 때마다 행해지는 승리 포즈. 과연 이번에도 그대로일까? 사진은 「1」의 화면

오프닝 곡 「격! 제국화격단」은 2에서도 그대로 등장하게 된다

게임의 무대가 되는 배경은 기본적으로 1편과 같은 제도 주변이 된다. 6명의 캐릭터 역시 1년이 경과하여 약간 성장된 모습을 보이지만 큰 변화는 없다. 칸나의 경우 1년이 지나도 변화는 없으며 스미레는 약간 숙녀 티가 나는 정도.

그리고 이번 작품에 가장 큰 영향을 미칠 곡의 테마는 전부 14곡으로 오프닝은 1편과 동일하지만 엔딩은 완전히 새롭게 바뀌게 된다. 또한 각 캐릭터별 테마도 변화를 보이는데 우선 사쿠라의 경우 전작에서는 상징적인 풍의 곡이었지만 이번 작에서는 더욱 성장한 느낌이 드는 내면적인 풍의 곡으로 교체됐다.

시나리오를 살리기 위한 새로운 시스템

「2」의 개발 작업은 상당히 진척되어 있지만 게임의 플레이 장면을 볼 수 있는 것은 9월 5일부터 개최되는 동경 게임쇼에서나 가능할 것으로 보인다. 이번 속편에서는 시스템 면에서도 상당히 새로운 시도가 보인다.

우선 지난 편에서 '시뮬레이션'과 '어드벤처' 파트로 나뉘어졌던 장르가 「2」에서는 「드라마틱 어드벤처」라는 새로운 장르로 변신을 했다. 드라마틱 어드벤처 스타일은 대원들의 에피소드와 캐릭터성을 살린 시스템을 보이기 위한 것으로 제도 안을 돌아다니는 「어드벤처 게임」 시스템에 각 캐릭터의 성격과 개성을 불러내는 역할을 하는 「LIPS」 시스템을 합친 장르라고 할 수 있다.

사쿠라대전 2에서는 기본적인 부분은 전작과 동일하지만 새로운 시나리오나 캐릭터의 증가를 비롯, 동료 의식과 연대 의식의 표현 등에서 많은 차이를 보이고 있다. 그래픽이나 캐릭터의 선 처리 표현 방법도 상당한 변화가 있다. 이런 한 많은 변화 중에서는 결국 이번 작에서 가장 중요시되고 있는 것은 시나리오와 캐릭터라고 할 수 있다.

전작과 동일한 난이도

전작을 해본 분이라면 알겠지만 시뮬레이션 파트에서는 그렇게 어렵지도 않고 전략성이 부족했다는 것을 느꼈을 것이다. 확실히 난이도가 낮다는 의견도 있지만 사쿠라대전은 역시 누구나 즐길 수 있다는 점과 알맞은 템포로 게임을 진행할 수 있다는 점이 유저들에게 가장 어필됐던 점일 것이다. 그래서 이번 사쿠라대전 2에서도 전작과 동일한 정도의 전략을 즐길 수 있는 부분보다도 스토리 부분에 중점을 두고 있다.

SS 특보

커트 인 화면 대거 공개!

슈퍼 로보트대전F

■장 르 : 시뮬레이션 RPG
■제작사 : 반프레스토
■현지발매일 : 97년 8월 29일
■현지발매가 : 6,800엔

이번 호에는 새롭게 「슈퍼로보트대전F」에 사용된 커트 인 화면을 대거 공개한다. 특히 샤이닝 커트 인 화면은 시리즈 사상 최고의 퀄리티를 자랑하고 있기 때문에 한편의 애니메이션과 비교해도 손색이 없을 정도이다.

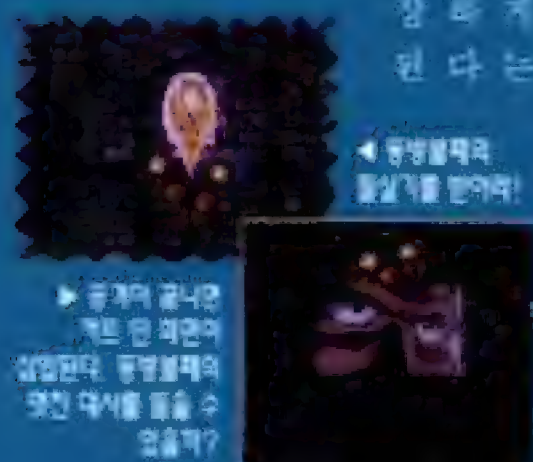
신 요소 발견!

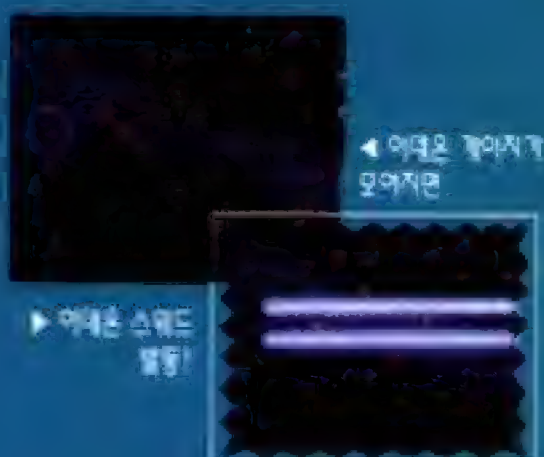
약간의 발매 연기로 인해 더욱 팬들을 초조하게 만들고 있는 「슈퍼 로보트대전F」. 이번호에는 그동안 공개된 신 요소들을 소개하도록 한다. 그 중 하나는 일정 범위 안에 있는 적에게 큰 대미지를 줄 수 있는 무기와 맵 병기의 비밀이다. 전작부터 계승되어 온 커트 인 화면(전투 중에 필살기 등을 사용하면 애니메이션이 삽입되는 장면)이 맵 병기 사용 중에도 삽입된다는 것이다.

동방불패 등장!

「로보트대전」 시리즈의 초 인기 캐릭터 「동방불패」. 드디어 그의 모습이 드러났다. 이번에 공개된 사진은 동방불패가 필살기를 사용하는 장면과 커트 인으로 삽입된 그의 얼굴 모습으로 조금 아쉽지만 그의 존재가 이번 시리즈에서도 등장하게 된다는 것은 매우 반가운 소식이다.

또한 이데온의 맵 병기 화면도 공개되었다. 이데온 게이지라는 파라미터에 의해 사용조건이 좌우되는 공격이지만 그 조건이 만족되면 혹성이라도 날려 버릴만큼 호쾌한 공격이 가능하다.

◀ 동방불패의 필살기를 받아라!

▶ 공개가 끝나면 커트 인 화면이 삽입된다. 동방불패의 멋진 대사를 들을 수 있을까?

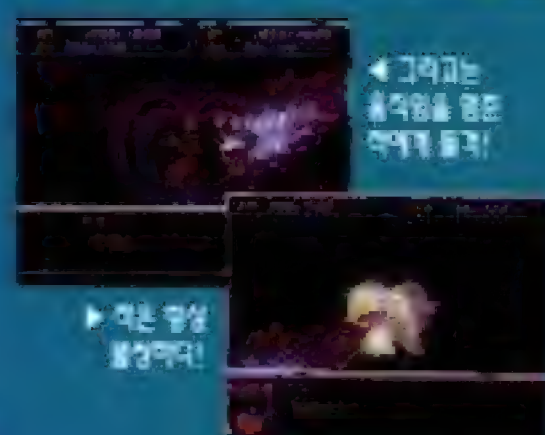
◀ 이데온 게이지가 모아지면

▶ 이데온 소드 발동!

콤바트라 스핀 발사!

전투 중 TV판 애니메이션을 방불케하는 화면을 보여주는 커트 인 화면. 이번에는 그 중 초전자 로보트 콤바트라V가 사용하는 초전자 스핀의 연속 사진을 공개하도록 한다.

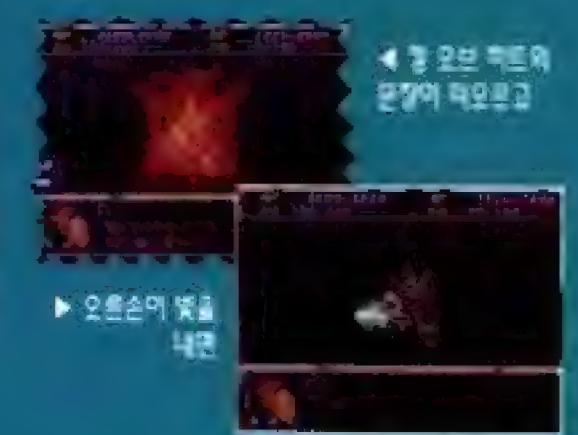
▶ 우선 초전자 회오리로 적의 행동을 봉쇄!

◀ 그리고 커트 인!

▶ 그 후 초전자 스핀이 발사될 때까지 애니메이션 삽입

◀ 손에서 드릴이 나오고

▶ 초고속 스핀 회오리가…

◀ 그리고는 움직임을 멈춘 적에게 돌격!

▶ 적은 완성 불꽃이다!

특히 이번에 공개된 화면은 전작의 커트 인 화면보다 훨씬 오리지날 애니메이션에 가까운 느낌을 준다.

샤이닝 핑거!

샤이닝 핑거는 도몬(ドモン)이 샤이닝 건담에 탑승하고 있을 때만 사용할 수 있는 최강의 필살기이다. 특히 이번에 삽입되는 샤이닝 핑거의 커트 인 화면은 「신슈퍼」와 비교도 안될만큼 완전 새로 제작된 신작 영상이다.

◀ 킹 오브 하트의 문장이 떠오르고

▶ 오른손이 빛을 내면

◀ 고속으로 이동하는 화면 후

▶ 오른손의 빛을 내면

PS 특보

도끼메끼를 이을 코나미의 신작 연애 시뮬 발표!

만나고 싶어서…

in my heart

■제작사: 코나미
■장 르: 연애시뮬레이션
■현지발매일: 98년 봄예정
■현지발매가: 가격미정

코나미의 연애시뮬레이션 하면 도끼메끼 메모리얼이 나오는 것은 이젠 상식. 이 작품의 슈퍼히트이후 수많은 연애 시뮬레이션이 나왔지만 아직 그것을 뛰어넘은 작품은 없었다. 과연 도끼메끼의 아성은 영원할 것인가? 그런데 여기에 코나미 자신이 새로운 도전을 시작했다.

그리워하는 마음이 테마

이번에 코나미에서 발표한 작품은 도키메키와의 간단하고 장난스런 연애 시뮬에서 한층 발전해 연인들이 서로 그리워하고 가까이 하고싶은 마음을 그리는 것을 목표로 한다. 한마디로 보다 더 실제에 가까운 연애시뮬이라 생각하면 좋을 것이다.

게임속의 기간은 도키메키와 같은 3년. 하지만 인터페이스를 간략화해서 스케줄을 짜는데 신경 쓸 필요없이 대화나 회화를 즐길 수 있다고 한다. 그리고 데이트 자체를 더 즐길 수 있도록 시간을 늘리고 각종 이벤트도 더 추가됐다.

이 게임의 가장 큰 특징은 고백 후에도 게임이 계속된다는 점이다. 도키메키에서는 고백이 바로 게임의 끝을 의미하는데 비해, 이 게임은 고백 후에야 앞으로 진짜 사랑이 시작된다는 방식으로 진행된다. 사랑에는 당연히 다툼도 수반되기 마련이고 서로의 사랑에 의문을 가지고 헤어지게 되는 경우 헤어지고서야 비로소 상대의 소중함을 아는 경우도 있다. 이 게임에서는 바로 이런 점을 표현하고 싶다고 한다. 때문에 일단 고백에 성공하면 그때부터는 그녀와의 진정한 연애를 즐길수 있고 도끼메끼의 경우와 같이 평판을 위해 무리하게 다른 여자와 데이트를 하러 애쓸 필요가 없다. 보다 실제로 연애와 가까워졌다고 생각해도 좋을 것 같다 그렇다고 다른 데이트가 불가능하다는 것은 아니니 안심해도 좋다.

니노미야 [illegible]
[illegible]

니노미야 [illegible]
[illegible]

패러미터의 중요성 강화

주인공은 전학생으로 설정되어 새로운 학교에서 생활을 시작하는 것에서 이야기가 시작된다. 연애의 대상은 같은 학교의 동급생부터 시작해서 상급생과 하급생이 모두 포함된다. 그들의 등장조건은 도끼메끼와 비슷하게 패러미터에 달려 있지만, 결정적으로 다른 것은 일단 그 여학생과 사귄 뒤부터는 그 패러미터가 쓸모없어 진다는 점이다. 예를 들어 운동을 잘한다는 점이 마음에 들어 사귀어보니 결국 운동밖에 할줄 모르는 사람인걸 알았다면 여자가 떠나는 것은 당연한 이치. 그러므로 일단 만난 이후부터는 다른 패러미터도 열심히 올려 여자의 호감을 사지 않으면 안된다는 것이다. 경우에 따라서는 일부러 패러미터를 떨어트려야 하는 경우도 있을수 있다. 그리고 패러미터를 시나리오와 밀접하게 관련시켜 일정 패러미터가 낮으면 등장하지 않는 이벤트도 있다고 한다.

PS 특보

신감각 폴리곤 액션게임 툼 레이더스의 속편 발표

툼 레이더스2

■제작사: 코어/빅터
■장 르: 어드벤처
■현지발매일: 1998년 1월
■현지발매가: 미정

세계적으로 대히트한 유적탐사 액션 어드벤처 게임의 속편인 「툼 레이더스 2」의 PS판 화면사진이 공개되었다. 이번엔 전작을 능가하는 스케일을 가질 것이라고 말하는데 과연 레이라를 기다리는 것은 무엇일까…

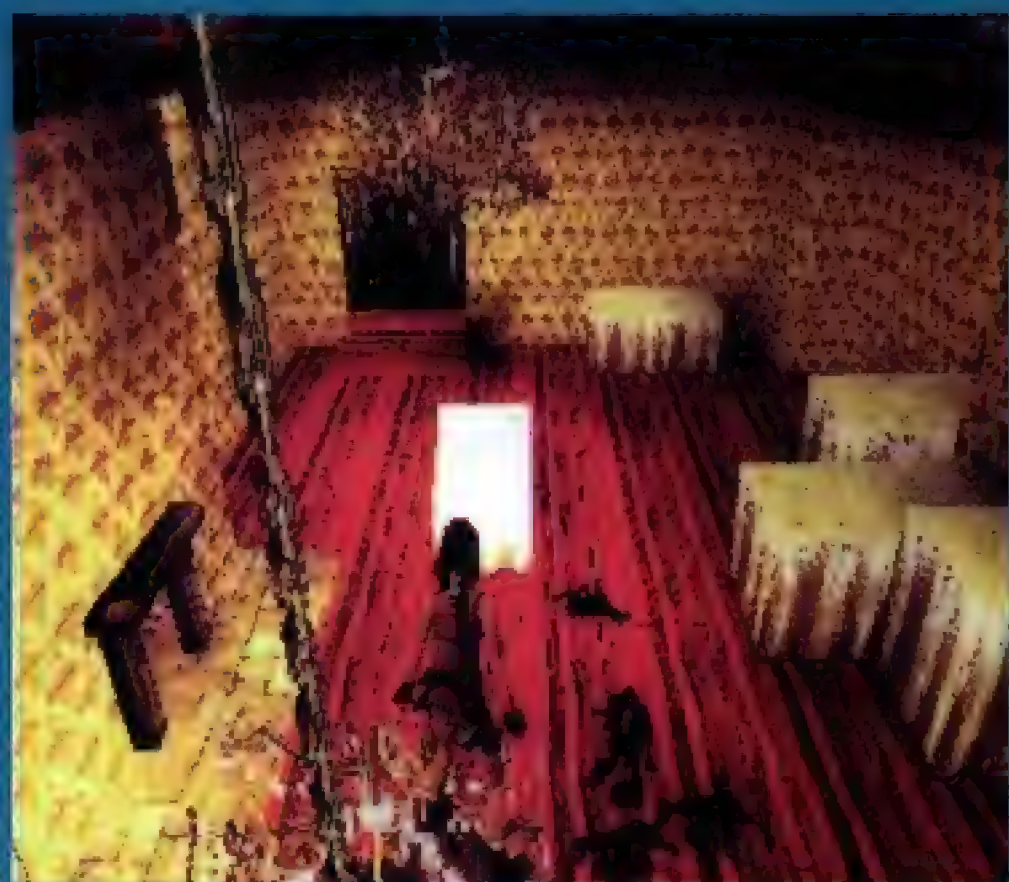
초히트 유적탐사게임의 제 2탄!

이번 2 에서는 전작에 비해 레이라에게 다양한 액션이 추가되었고 새롭게 시간의 개념이 도입되어 시간의 경과에 의해 배경이 바뀐다거나 어두운 곳에서 총을 쐈을때의 주변이 잠시 환해지는 등 새로운 효과등이 추가되었다. 그리고 전작에서 레이라의 옷은 하나밖에 없었으나 이번에는 게임중에 복장이 바뀌는 것을 발견. 그리고 놀랄만한 사실은 전작에는 레이라 이외에는 전부 적캐릭터뿐이었으나 이번에는 동료캐릭터도 등장한다는 것이다. 모험, 유적을 좋아하며 인디아나존스를 동경하는 유저라면 반드시 플레이해야 할 게임이다.

벽을 기어오를 수 있게된 레이라. 「2」에는 이것을 많이 활용해야 할지도

얼굴이나 변하지 않은 상태에서 적캐릭터에게 총구를 겨누는 레이라. 그런걸 모험은 복잡하다

총을 쏘았을때의 효과. 화면이 어둡다면 자주 써보자

2탄의 무대는 현대의 도시다

이번에 소개된 무대는 이탈리아 북부의 도시인 베네치아. 하지만 시대적 배경은 아직 불명이다. 하지만 운하로 유명한 도시인 만큼 수영신이 다른 장소보다 훨씬 많아 질 것은 분명하다. 이번에는 등장하는 동료 캐릭터이 어떤 역할을 할것인지도 관심거리. 이 게임은 고도차가 상당히 중요한 요소였었고 좁은통로에서 도약과 동시에 점프해야 하는 곳이 대단히 많았다. 레이라의 조작방법은 기본적으로 전작에서 변하지 않았으므로 점프의 타이밍등은 잊지않도록 주의하자.

PC판이 발매되고 얼마 지나지 않다 발표된 PS소식은 PS팬들을 흥분 시키는데 충분할 것이다. 부디 하루빨리 다시한번 툼레이더의 흥분을 느낄수 있기를 빈다.

줄타기를 이용하는 액션도 있다

이 문속에 감추어 진것은…

레이라를 당겨서 벽이 있는 문이 열렸다. 이제는 기어오르는 액션을 이용해야 할 듯

전작과는 다른 분위기가 물씬하다

현장취재

SNK 프라이베트 쇼 97 동경

-네오지오64 소프트 및 킹오파 97 게임 시연회-

지난 7월 1일, SNK의 본거지 오사카 도큐INN(東急INN) 호텔 2층 컨벤션 센터에서는 네오지오 64 소프트 및 킹 오브 파이터즈 97 게임 시연회가 열렸다. 오후 1시부터 열린 이번 이벤트는 오사카를 시작으로 동월 4일 동경 투어, 19~20일에 한국 서울 투어, 그리고 8월에 중국 상해로 이어지는 대대적인 홍보 이벤트로 각광을 받고 있다. 이날 일본 이벤트를 위해서 (주) 빅에이와 SNK의 협찬으로 게임챔프를 비롯 국내 유수의 게임업체 인사들이 대거 참여해 한국의 게임관심도를 보여주었다.

취재협력:(주)빅에이

覇王傳說 64

THE KING OF FIGHTERS '97

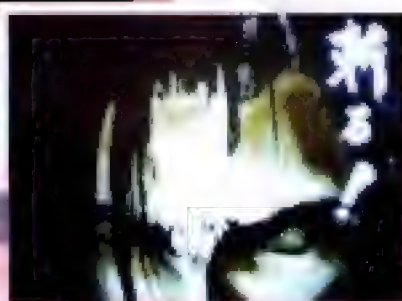
킹 오브 파이터즈 97 게임 시연회

킹 오브 파이터즈 97의 게임통체는 총 4대가 놓여졌으며 대형 스크린으로 중무장했다. 물론 게임 플레이는 누구나 가능했으며 많은 인파로 인해 한번 플레이하려면 약 30분은 기다려야 했다. 특히 관람객들은 더욱 새로워진 캐릭터 필살기에 감탄을 금치 못하는 진풍경을 보이곤 했다.

대형 모니터를 사용해 열기를 더해주었다

캐릭터 선택 화면 중 하나

네오지오64비트 게임 시연회

네오지오 64비트 게임 소프트로는 「사무라이64(한국명 패왕전설 64)」와 「라운드 트립 RV」가 전시되었는데 특히 3D로 모델링된 사무라이 캐릭터의 격투 패턴은 관람객들의 발길을 종일 붙잡고 있을 정도였다. 또한 3D화 되었지만 기존의 2D 상태일 때 나타나는 각 캐릭터의 성향은 비록 40%의 개발단계이지만 그대로 이식된 듯 보였다.

한편 「라운드 트립 RV」는 기존에 출시된 3D 레이싱 게임보다도 뛰어나며 화면의 깨짐이 전혀 없다는 평가를 받고 있다.

레이싱 게임중 최고의 게임이 될 거라고 자부하는 「라운드 트립 RV」

또한 각종 캐릭터 판사상품도 선을 보였다

네오 프린트에 큰 관심도

네오지오 64 소프트와 킹 오브 파이터즈 97의 인기도도 크지만 게이머뿐만 아니라 일반인에게도 큰 인기를 끈 것은 바로 네오 프린트이다.

아무로 나미에 네오프린트에 정사진을 이뤘다

기자와 함께 '찰칵'해 준 아무로 나미에

네오 프린트라 하면 자기가 가장 좋아하는 심볼 및 캐릭터와 같이 포즈를 취하고 사진을 찍는 것으로 이날 스페셜 네오 프린트 중 일본에서 최절정 인기가수 '아무로 나미에', 'MAX' 전용 네오 프린트도 있었으며 '블루 웨이브'팀의 전용 네오 프린트, '여름의 비경' 네오프린트가 있는 등 다양한 네오프린트가 선을 보였는데 그중에서 가장 인기가 많았던 것은 '킹 오브 파이터즈 97' 네오 프린트와 '아무로 나미에' 네오 프린트였다. 참고로 기자도 킹오프 97, 아무로 나미에와 사진을 같이 찍을 기회를 얻었다

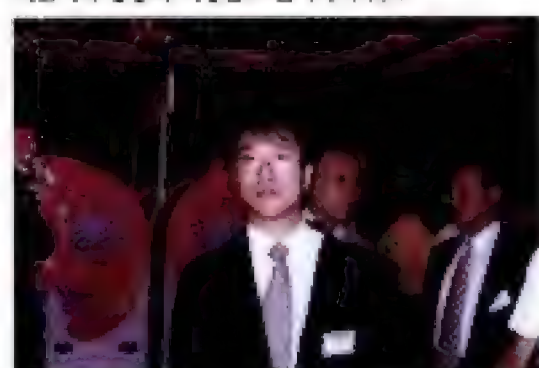
(이날 설치된 네오 프린트는 한국 투어때도 등장합니다)

킹오파 97 네오프린트도 등장

한국의 최고급 인사 참여

아랑전설 캐릭터로 널리 알려진 김갑환 회장님도 이날 참석하였으며 SNK 임원진도 촬영을 위해 모델료도 받지 않고 포즈를 취해 주었다.

또한 김갑환 캐릭터의 태권도 기술을 감수한 SNK 태권도 사범 문명곤 사범도 참가해 그 열기는 달아오를데로 달아올랐다.

막고야의 홍동희 사장님도 참가해 주셨다

미국의 네오지오 관계자와 포즈를 취하는 김갑환 회장

한국전자 통산 연구원 이의택 실장님도 동참

HYPER NEOGEO 64

HYPER NEOGEO 64™

우수한 조작감과 높은 코스트 퍼포먼스(가격 대비 성능)의 「네오지오」가 이제 64비트로 진화한다. 리얼한 CG 표현을 가능하게 하기 위한 고품질 3D 기능, 그리고 부드럽고 아름다운 애니메이션을 가능하기 위한 최고급 2D 기능. 이 두가지 기능을 하나의 하드웨어로 동시에 실현한 것이 이 「하이퍼 네오지오 64」이다. 무한한 가능성을 갖고 있는 이 새로운 기판이 아케이드의 새로운 경지를 개척한다.

하이퍼 네오지오 64

SNK 기술개발본부장과 일문일답
히라오카 카즈쿠니

"상당히 오랜 기간동안 개발시간이 걸렸습니다. 그러니까 3년전부터 하드웨어 개발을 시작하며 소프트도 같이 병행했기 때문에 많은 시간을 잡아먹었습니다. 최초의 64비트 하드웨어 개발이라는 난제도 있었지만 오리지널성 중시 때문에 긴장했으며 타사와는 달리 자체 테크놀러지를 사용했기에 많은 시간의 투자와 인력이 필요했습니다."

SNK는 3D 게임으로서는 후발주자임에는 분명하다. 하지만 최대한의 오리지널리티를 살리려고 자체 테크놀로지를 사용하고 있다. 물론 CPU면에서는 NEC, 밉스를 기본적으로 사용하고 있지만 세가와 닌텐도의 테크놀로지가 대부분 미국의 실리콘 그래픽스 등에 의존하는 것에 비하면 비할바가 아니라고 한다.

본부장은 또한 캐릭터 라이브러리에 대해 "SNK는 이전부터 사용하던 캐릭터가 있기 때문에 타사보다 2.3배로 3D 구현이 쉬웠습니다. 즉 2~3000폴리곤을 사용하고 있는 것이지요. 덕택에 시간적으로는 1인 캐릭터당 모델링하는데 시간당 평소보다 2.3배 소용하게 된 것입니다."

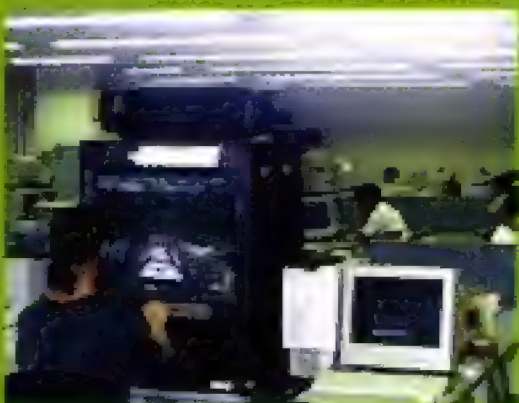
한편 2D기술로 단단하게 축적된 SNK이지만 초기부터 3D에 강한 것이 아니었다. 이를 극복하려 SNK는 외부에서 인력을 수급했다. 타사에서 스카웃이 아닌 공학분야에 뛰어난 인재들의 수급에 나섰던 것이다. 이들은 스탭들은 대부분 경력 2.3년의 소유자로 외국인도 눈에 띄었다.

이런 인력을 사용하면서 본부장의 이번작에 대해 최대한의 장점을 내세웠다.

"3D를 바탕으로 2D의 장점을 최대한 발휘했다는 데에 장점이 있습니다. 기존의 합성 기법에서 벗어나 3D와 2D의 참을 별도 내장하여 오묘한 조화를 이루며 3D의 화면 깨짐을 최대한 방지했죠. 물론 이번 작품에도 화면 깨짐은 존재합니다. 하지만 플레이어는 느낄 수 없는 미세한 부분이므로 플레이할 때 완벽하리만큼 고난이도 영상 퀄리티를 보여주게 되는 것이죠."

기자가 확인한 바 개발중인 레이싱 게임과 40% 개발까지 끌어올린 사무라이 64 게임은 전혀 깨짐이 없었다.

이외에 SNK에서 확인한 바 현재 「슈퍼네오지오」라는 128비트급 하드웨어 개발에 돌입하고 있다는 사실을 접할 수 있었다. 즉 폴리곤은 64의 3배까지 끌어올릴 수 있는 능력이 있는 하드웨어인 것이다. 게임성은 간단히 말하면 현재도 아날로그 페드라든지 VR이라는 것이 있어 유저의 의지를 그대로 게임으로 나타내지만 슈퍼 네오지오는 의지의 표현보다 한층 앞선 감성의 전달을 가능케하고 있는 환상의 머신을 개발하고 있다.

분명 SNK는 기존의 '답보상태의 게임사'에서 이미지 탈피를 위해 고군분투하고 있다. 소니, 닌텐도, 세가로 손꼽혀지는 가정용 게임계의 아성을 무너뜨리려는 막부시대의 무사와 같이 불현듯 SNK의 분투가 뜨겁게 느껴진다.

개발실에서는 더빙 작업이 한창중이며 간간히 테스트 플레이도 하고 있다

- 최고 1/60 프레임으로 3D, 2D 화상을 표시
  리얼한 CG 화상과 사운드에 의한 복합 표현이 박진감을 연출한다.
- 착탈식으로 간편한 롬 카세트 방식으로 소프트 교환을 누구라도 편리하게 할 수 있다.
- 소프트의 특성에 맞춘 기능 확장이 가능하다.

하이퍼 네오지오64의 사양

(개요)	CPU: 64비트 RISC칩 램 : 4M 바이트 프로그램 메모리 : 64M바이트
(영상) 3D부문	VERTEX 메모리 : 최대 96M 바이트 텍스처 메모리 : 최대 16M바이트
2D부문 (스프라이트)	표시 스프라이트 수 : 1536개 / 프레임(1 프레임=1/60S) 캐릭터 메모리 : 최대 128M 바이트 주기능 : 확대, 축소, 상하좌우반전, 연결, 체인, 모자이크 매쉬, 액션
2D부문 (스크롤)	스크롤 면수 : 최대 4면 캐릭터 메모리 : 최대 64M 바이트 주기능 : 확대, 축소, 회전, 변형, 종횡화면 분할, 종횡라인 스크롤
파레트	색수 : 1670만색 / 4096색(동시 발색)
사운드	채널수 : 32채널 샘프링 주파수 : 최대 44.1KHz 웨이브 메모리 : 32M바이트

하이퍼 네오지오 64 게임

■패왕전설 64

■라운드 트립 RV

패왕전설64

■장르 : 격투 액션
■제작사 : SNK
■개발도 : 40%

하이퍼 네오지오 64 제 1탄

霸王傳說 64

전설의 사무라이들이 3D로 부활!

'97 AOU쇼를 시작으로 여러 게임 이벤트에서 그 화려한 영상으로 많은 기대를 불러 일으킨 97년 최대의 주목 타이틀 '패왕전설64'가 드디어 등장한다. 하이 레벨의 3D.2D 표현 기능을 탑재한 하이퍼 네오지오 64가 실현시킨 다채로운 스테이지 구성과 참신한 연출 등은 "명작을 뛰어넘은 명작"으로 인정받고 있다.
한편 지난 7월 1일 오사카에서 열린 SNK 프라이비트 쇼에서는 40%버전이 최초로 공개되어 업계 관계자들과 일반인들의 입을 다물지 못하게 했다. 챔프는 패왕전설64의 자료를 긴급 입수해 3D화된 캐릭터들의 모습을 최초 공개한다.

패왕전설64의 특징

●2D 격투 게임 사상 최초로 무사들을 등장시켜 시리즈물 초유의 히트를 기록한 타이틀인 「사무라이 스피리츠」가 3D화 되었다.

●문이 부숴지면 옆 방으로 갈 수 있고 바닥이 파괴되면 지하실로 들어가게 되는 최초의 본격 3D로 입체 배틀 필드를 무대로 종횡무진 격투가 벌어진다.

●사무라이 팬들의 인기 투표에서 항상 상위에 랭크되는 캐릭터들을 선정해 그들의 새로운 매력을 이 게임을 통해 어필한다. 또한 새로운 스토리에 의해 등장하는 신 캐릭터는 유저들의 호기심을 끌기에 충분하다.

●베기, 던지기 그리고 뛰기! 마치 검술 영화를 연상케하는 등 한 배의 화면에서 무기의 공격 버튼과 두개의 액션 버튼으로 실현했다.

●모션 캡처와 2D 애니메이션 기술의 융합에 의해 인간보다 더욱 인간다운 캐릭터의 움직임을 재현했다. 게다가 캐릭터의 개성을 중시한 연출을 가미하고 있으므로 그 완성은 참신하리라 장담한다.

등장 캐릭터

하오마루

키바가미 겐주로

타치바나 우쿄

리무루루

나코루루

갈포드

핫토리 한조

신 캐릭터 시키

카자마 소게츠

카자마 카즈키

신 캐릭터 아규 헨마

패왕전설64 이미지 오프닝 대공개!

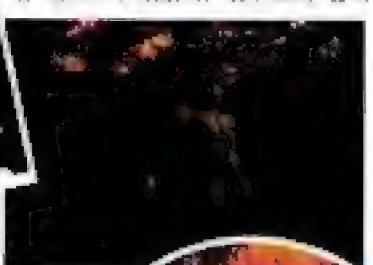
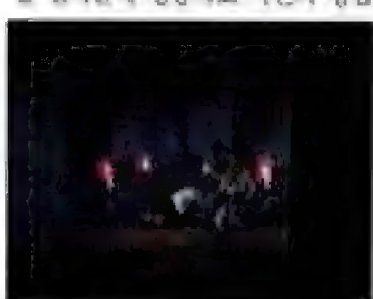
지난 게임챔프 6월호를 통해 패왕전설64의 게임 장면들이 공개되었다. 챔프는 'SNK 프라이비트 쇼(PRIVATE SHOW) '97'에서 공개되었던 패왕전설64의 이미지 오프닝을 SNK를 통해 긴급 입수하여 최초로 공개한다.

패왕전설64의 특징

SNK에서 보내온 비디오 테이프에는 두가지 오프닝이 들어 있었다. 그중 하나는 패왕전설64의 배경 줄거리에 관한 내용이고 다른 하나는 극히 일반적이라 할 수 있는 오프닝이다. 첫번째 오프닝은 멋진 CG만으로 만들어져서 엄청난 퀄리티를 자랑하고 있다. 그럼에도 불구하고 지금까지 그 어떤 게임의 오프닝과도 비교할 수 없을 만큼 긴 시간동안 많은 내용들을 표현하고 있기 때문에 영화의 한 부분을 연상시킨다해도 과언이 아니다. 두번째 오프닝은 대부분의 격투 게임들에 삽입되어 있는 오프닝들과 비슷한 느낌이다. 캐릭터들이 하나씩 등장하고 사라지며 자신만의 액션을 보여주는 형식이다.

첫번째 오프닝의 줄거리

무성한 대나무 숲 밑에 있는 산속의 적막한 사원. 이곳의 조용한 공기를 가르며 홀로 검술을 연마하고 있는 사나이가 있었다. 그는 바로 '키바가미 겐주로!' 쉬호츄를 뉘낸 겐주로의 검은 어딘가에 있을 라이벌을 향해 빛나고 있었다.

산속의 한밤중. 하오마루는 술을 마시며 긴 여행의 피로를 풀고 있었다. "후우… 이제 자볼까?" 하오마루가 긴장을 풀고 잠자리에 들려는 찰나! 어디선가 살기가 느껴졌다. "음?" 자세를 가다듬으려는 하오마루 앞에 있던 커다란 바위가 두동강 나고 바위 위에는 최대의 적이자 동문 라이벌인 겐주로가 검을 들고 서 있었다. 겐주로의 갑작스런 기습에 칼집의 검을 빼들지도 못한 하오마루는 고전끝에 겐주로를 밀치는데 성공하고 자신의 장검

두번째 오프닝의 시작은 이 사나이로부터!

더욱 멋있어진 두 남녀

신 캐릭터!

멋진 검술을 보여주는 하오마루

마지막에 등장하는 이 자는 과연 누구인가?

산속에서 여행중인 하오마루

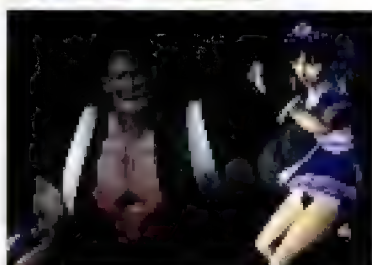
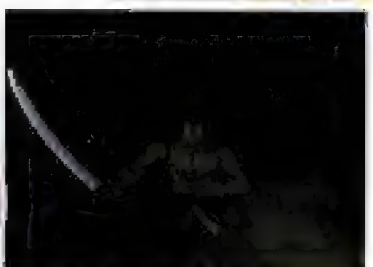
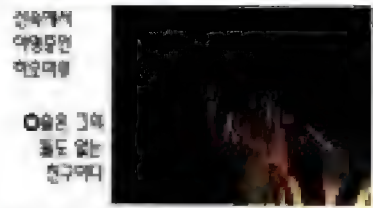
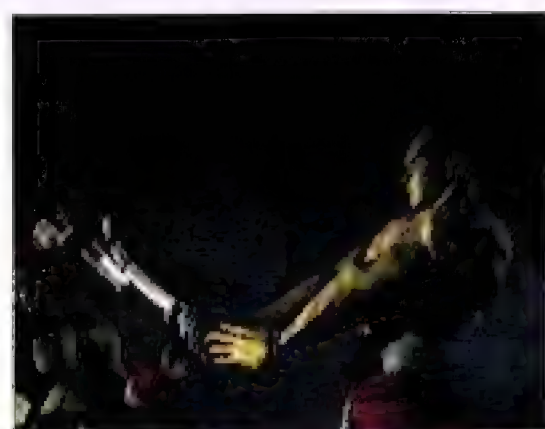
술은 그의 둘도 없는 친구이다

검술을 연마하는 겐주로

살기를 느끼고 검을 뽑아든 겐주로

바위를 가르고 나타난 겐주로의 습격!

霸王傳說 64

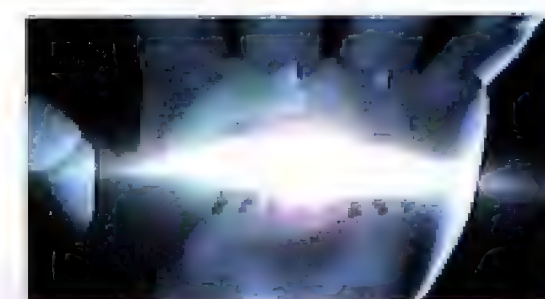
HYPER NEOGEO64

공격을 막아냈다!

을 뽑았다. 자, 이제 반격 개시다!

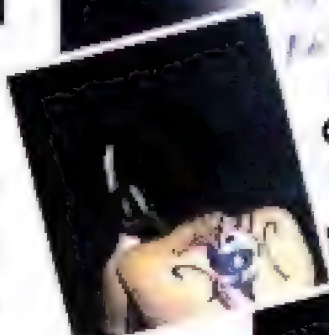
수수께끼의 소녀 시키(SHIKI)는 자신의 과거에 대해 생각하고 있었다. 과거에 대한 생각만 하면 엄습해 오는 엄청난 두통 때문에 깨어질 듯 아픈 머리를 쥐고 괴로움을 참고 있지만 생각나는 것은 흰 옷을 입은 무사의 화려한 검술과 괴인의 손, 괴상한 문장들 뿐이다. 자신의 과거에 대한 하나뿐인 열쇠는 등에 있는 건곤 모양의 문신이지만 이것이 무엇을 의미하는지는 알 수 없었다. 괴로워하는 시키의 앞에 이상한 빛이 나타나고 빛 안에서 무시무시한 모습의 괴인이 나타났다. 괴인의 손에는 꿈에서 본 문장이 그려져 있었으며 길다란 손톱은 시키의 목을 감고 조르기 시작했다. 괴로워하며 쓰러지던 시키는 무엇인가에 의해 힘을 얻은듯 벌떡 일어난다. 고개를 드는 시키의 눈은 이미 예전의 시키가 아니었다. 푸른색과 붉은색으로 빛나는 섬뜩한 눈의 시키는 문을 박차고 어디론가 나가버렸다. 자신의 의지를 잃어버린 채로…

자신의 과거를 생각하려 하지만…

○머리를 뒤뚫는 듯한 괴로움

손에서 빛나는 눈

○이 무사는?!

이 문장이 의미하는 것은?

○시키의 등에는 건곤의 문신이 있다

이상한 빛의 출현

○빛속에서 나타난 괴인은 시키의 목을 조른다

○무시무시하게 변해버린 시키

이상한 힘으로 시키를 지배하게 된 괴인은 온몸에서 나오는 엄청난 회오리의 힘을 이끌고 시키의 집을 뚫고 공중으로 날아가버린다. 회오리는 하늘에서 거대한 암흑의 빛을 만들어 내고…

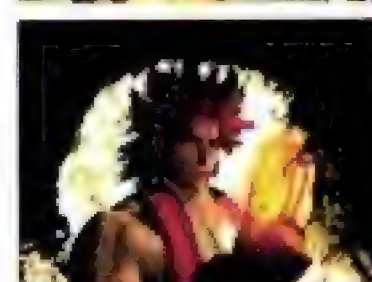
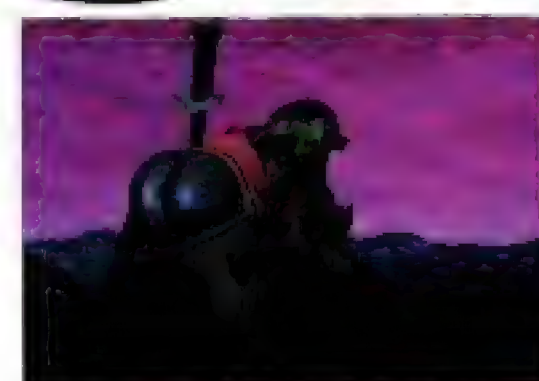
자연을 지키기 위해 살아가는 무녀자매인 나코루루와 리무루루를 비롯한 수많은 무사들은 정체를 알 수 없는 사악함이 등장했다는 것을 느끼고 사악함의 원천을 찾아 나선다.

온 주위가 어둠으로 가득한 사원 안에서는 두 사나이가 검을 맞대고 겨루고 있다. 같은 시간 동쪽의 커

암흑의 빛이 한 곳으로 모인다

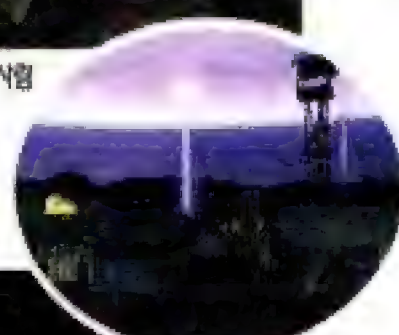
○나코루루 자매는 암흑의 회오리를 느낀다

화염의 사나이 카즈키

더욱 수척해진 우쿄

○하늘을 쳐다보고 있는 갈포드

한조는 바람의 움직임이 심상치 않음을 느낀다

다란 마을 하나가 암흑의 빛에 의해 습격받고 있었다. 목숨을 건 혈전을 벌이고 있는 하오마루와 겐주로 앞에 사원의 문을 부수고 들어온 소녀가 있었다. 바로 시키였다! 시키에게서 강력한 힘을 느낀 겐주로는 화염을 만들어 공격한다. 화염 덩어리는 대폭발을 일으켰지만 폭발 속에서 걸어나온 시키는 언제 공격받았냐는 듯이 멀쩡했다. 화염때문에 옷이 날아간 시키의 등에는 건곤의 문신 대신에 사악한 문장이 새겨져 있었다. 암흑의 힘을 사용해 괴물을 소환하여 공격하는 시키. 엄청난 힘의 괴물은 사원의 나무들을 부러뜨리며 공격한다. 괴물의 힘에 밀려 고전하던 겐주로는 필살의 검술로 괴물의 팔을 잘라버리고, 괴로워하는 괴물을 향해 달려든 하오마루는 엄청난 스피드로 연속 공격을 가하여 괴물을 쓰러뜨린다. 힘겹게 괴물을 물리친 하오마루와 겐주로 앞에 암흑의 빛이 나타나고 그 빛속에서 나온 괴인은 시키에게 하오마루를 공격하라고 명령한다. 천천히 다가오는 시키. 하오마루는 만만히 볼 상대가 아니라는 것을 느끼고 검세를 바로 잡는다.

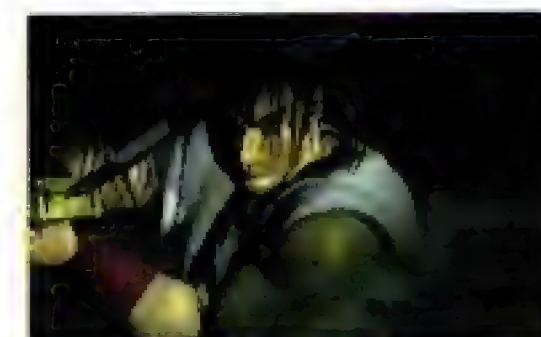
○격렬하게 싸우는 두 사람

같은 시간, 마을이 습격당한다

○갑자기 들어온 시키

○공격받고도 멀쩡한 시키의 등에는!

시키가 소환시킨 괴물

○괴물을 쓰러뜨리는 하오마루

암흑의 빛 안에서 괴인이 등장한다

상대방의 강력함을 느낀 하오마루

긴급 공개

SNK/VIC-A 공인 '거평프레야 이벤트' 1등 마스터 키

THE KING OF FIGHTERS '97

더 킹 오브 파이터즈 '97

ARCADE
- 제작사: 격투 액션
- 장 르: SNK
- 발매일: 97년 7월 25
- 국내 유통사: 빅에이

드디어 KOF의 계절이 돌아왔다. 「킹오파 '97」 역시 새로운 감각의 스타일과 참신한 시스템으로 많은 아케이드 팬들을 사로 잡게 될 것이다. 특히 신 캐릭터로 등장하는 야마자키와 블루마리 그리고 빌리의 활약이 기대되는데 이번호에서는 주요 캐릭터 12명을 철저 공략했으며 그 외의 기존 캐릭터들과 신 캐릭터들도 어느정도는 분석해 보았다.
그러나 워낙 촉박한 시간에 공략을 했기 때문에 조금 잘못된 부분이 있을 수 있다는 것을 양해하기 바란다.

신 시스템 엑스트라 어드밴스드 (EXTRA, ADVANCED)

이번 「더 킹 오브 파이터즈 '97」의 가장 특이한 변화가 바로 이 엑스트라 어드밴스드 모드이다. 이 모드를 이해하기 쉽게 설명하기 위해서는 우선 「KOF '94」를 떠 올리면 된다. 즉 엑스트라 모드를 선택하면 하이 점프, 피하기, 기 모으기 등을 할 수 있는 모드인 것이다.

반면에 어드밴스드 모드는 「KOF '96」의 시스템을 그대로 사용하는 모드로 숏 점프, 구르기, 회피 구르기 등과 신 시스템으로는 타임 게이지가 추가되었다.

맥시멈(MAXIMUM)과 타임 게이지

전작과 마찬가지로 엑스트라 모드에서는 A+B+C 버튼을 누르고 있으면 화면 하단에 있는 파워 게이지가 채워진다. 꽉 파워로 게이지가 채워지면 캐릭터들이 번쩍거림과 동시에 공격력 상승과 초 필살기를 일반적인 상태에서 한 번 사용할 수 있고 체력이 저하될 때 맥시멈 상태와 같이 사용하게 되면 신 필살기를 사용할 수 있다.

반면 어드밴스드 모드는 자신이 공격을 하면 할수록 파워 게이지가 올라가서 파워를 축적하게 되는데 엑스트라와는 다르게 파워가 축적되어 있는 상태라면 언제든지 초 필살기가 가능하며 A.B.C를 눌러 타임 게이지를 설정했을 때는 맥시멈 상태와 마찬가지로 긴급 회피 구르기와 공격 파워가 일시적으로 늘어난다. 이때 추가로 축적되어 있는 파워가 있다면 언제든지 진 필살기를 사용할 수 있다.

낙법 (어드밴스 모드에서 사용 가능)

상대에게 공중에서 공격을 받거나 C+D 강공격으로 바닥으로 떨어질 때 A+B 버튼을 연타하면 그대로 쓰러지지 않고 회전을 하면서 착지를 한다. 쓰러질 때의 데미지를 줄일 수 있는 장점이 있기는 하지만 착지할 때 캐릭터 상태가 완전 빈틈이 되기 때문에 상대에게 연속 공격을 받을 위험이 있으므로 상대의 거리를 보면서 낙법을 사용하기 바란다.

어드밴스드 모드 사용시 기본 조작

타임 게임지 설정	파워 축적시 A, B, C 동시
잡기 공격 해제 버튼 연타	상대 잡기와 동시에 ←+
대쉬	레버를 →→ 입력
공중 가드	점프 중 ←
회피	원하는 방향 + A, B 동시
긴급 회피 구르기	타임게이지 작동시 가드 중 원하는 방향 + A, B 동시

공중 가드

이번 KOF는 타 게임과는 다른 방식의 공중가드를 선택했다. 상대를 향해서 점프할 때는 가드할 수 없고 오직 백 점프 사용시만 가능하다.

숏 점프 (어드밴스드 모드에서 사용 가능)

전작부터 사용되었던 시스템으로 특히 「리얼바우트 스페셜」을 했던 유저들에게 유리하게 작용될 것이다. 기본적으로 점프의 변화는 '일반 점프, 소 점프, 대쉬 장점프, 대쉬 점프' 등 4가지로 구분된다. 레버를 짧게 ↗, ↗ 사용하면 소 점프가, 레버를 길게 ↗, ↗ 사용하면 일반 점프를 사용할 수 있다. 대쉬 소점프, 대쉬 점프의 사용법의 사용법은 같으며 다만 대쉬 중에 커맨드를 입력하는 것이다. 따라서 점프의 거리를 익혀 필요할 때 적절히 이용해야 하며 일반 점프와 대쉬 점프의 차이점은 대쉬 점프 사용 시 캐릭터에 잔상이 생기고 좀더 멀리 점프할 수 있다는 점이다.

엑스트라 모드 사용시 기본 조작

기 모으기	A, B, C 동시
잡기 공격 해제	상대 잡기와 동시에 ←+ 버튼 연타
하이 점프	레버를 ↗↗ 를 빠르게 입력
공중 가드	점프 중 ←
피하기	A, B 동시
가드 캔슬	파워 게이지 맥시멈(MAXIMUM) 점멸시 가드중 필살기 입력

CD 강 공격

상대를 하늘높이 날려 버리는 일반기로 강력한 기술이다. 연속기로 사용할 수도 있다.

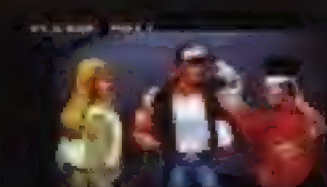
기본 버튼	
A	약 펀치
B	약 킥
C	강 펀치
D	강 킥
B, C	도발
C, D	다운 공격

하이 점프 (엑스트라 모드에서 사용 가능)

「KOF '95」에서 사용됐던 시스템으로 레버를 빠르게 올려주는 방식으로 상대가 필살기를 사용할 때 빠르게 넘어가서 공격할 수 있는 커맨드이다. 「KOF '95」를 즐기던 유저라면 사용하기 편리할 것이다.

아랑 전설 팀

끝없이 나오는 「아랑전설」 시리즈에서 맹활약하고 있는 이들은 이곳에서도 역시 끝없는 강자들과의 승부를 위해 싸우는 늑대들이다. 그러나 이 3명의 늑대들도 드디어 사랑하는 이들과 만남이 확실하게 나타나는데…

엔 딩

□더욱 강해져서 만나기로 약속하고 헤어진다

□여행을 떠나는 테리는 블루마리를 만나고

□자신의 모자를 마리에게 씌워준다

테리 보가드

신 필살기 파워 펀치고

전작의 악세를 뒤로하고 새로운 연속기와 신 필살기인 파워펀치고와 추가된 초 필살기인 파워 펀치고 게이저가 그나마 테리로 하여금 체구실을 하게 할 것이다.

'라이징 태클'의 커맨드가 승룡권으로 변화되면서 재 빠른 공격으로 대응할 수 있고 가장 주력이 되는 '파워 웨이브'는 거리가 짧아짐과 동시에 상대의 장풍을 뚫어 버리는 기능을 얻었다.

과연 9번째 출현작이 되는 「KOF '97」에서는 최강이라는 칭호를 얻을 수 있을 까? 그리고 언제까지 계속해서 나올 것인가?

필 살 기	사 용 방 법	필 살 기	사 용 방 법
번 너클	B or C	파워 웨이브	A or C
크랙 슛	B or D	라이징 태클	A or C
파워 덩크	B or C (하단 방어 불가)		
파워 펀치고	B or D	너클 펀치	A

초 필 살 기	
파워 게이저	체력 게이지 점멸시 or 맥시멈 상태 A or C
트리플 게이저	게이지 점멸 · MAX 맥시멈 상태때 A or C
파워 펀치고 게이저	체력 게이지 점멸시 or MAX 맥시멈 상태 B or D
파워 펀치고 트리플 게이저	게이지 점멸 · MAX 맥시멈 상태때 B or D

파워 펀치고 트리플 게이저

초 필살기 '파워 게이저'를 사용할 때 C 버튼을 이용한 공격은 사용을 억제하고 A 버튼을 이용한 '파워 게이저'를 이용하자. '크랙 슛' 공격은 나가면서 공중으로 올라가는 경향이 있기 때문에 되도록이면 사용을 하지말고 대공기로 사용이 가능한 '라이징 태클'을 이용해서 날아오는 상대를 공격하자.

연 속 기
점프 강킥 · 강 펀치(2단) · 라이징 태클
점프 강킥 · 강 펀치(2단) · 번 너클
점프 강킥 · 강 펀치(2단) · 파워 덩크
구석에서 점프 CD 강공격 · 라이징 태클
점프 강킥 · 강 펀치(2단) · 파워펀치고 · 강 라이징 태클
점프 강킥 · 강 펀치(2단) · 파워펀치고 · 강 파워 덩크
점프 강킥 · 강 펀치(2단) · 파워펀치고 · 파워 펀치고 파워 게이저
점프 강킥 · 강 펀치(2단) · 파워펀치고 · 파워 펀치고 드리플 파워 게이저

테리의 특기인 연속공격을 사용해서 상대에게 많은 데미지를 줄 수 있도록 하자. 「KOF '97」의 테리는 강 펀치 2단공격을 주로 해서 여러 가지의 연속기로 연결시키지 못한다면 선택할 의미가 없다.

앤디 보가드

환영 시라누이는 공격기술로 변했다

새로운 초 필살기와 그나마 딜레이가 적어진 비상권의 공격으로 어느정도 회복세를 보이고 있는 앤디.

커맨드 간편화로 인해 빠른 접근전 공격과 원거리 공격을 적절히 가지고 있으므로 이를 이용하여 상대를 위협하자.

필 살 기	사 용 방 법
공파탄	B or D
비상권	A or C
참영권	A or C
이탄렬	참영권 사용중 A or C
승룡탄	A or C
격벽 배수장	접근후 C(가능불가)
환영 시라누이	점프중 B or D
환영 시라누이	하단 환영 시라누이 사용중 A or C
환영 시라누이	상단 환영 시라누이 사용중 B or D
초 필 살 기	
초 열파탄	게이지 점멸시 or 맥시멈 상태 B or D
참영 열파	게이지 점멸 · 맥시멈 상태때 B or D
신 필살기 1	게이지 점멸시 or 맥시멈 상태 A or C
신 필살기 2	게이지 점멸 · 맥시멈 상태때 A or C

초 열파탄은 연속기의 마무리로 알맞다

엄청난 크기의 비상권을 발사

'환영 시라누이'와 비상권을 이용하고 상대의 점프 공격시 '승룡탄' 혹은 '초열파탄'을 사용하도록 하자. 공중 점프 공격 후 '격벽 배수장'을 연속으로 사용해서 공격하고 뒤로 점프하면서 '환영 시라누이'로 적절한 타이밍을 노려 공격을 하도록 하자.

연 속 기
점프 강킥 · 강 펀치 · 비상권 (약)
점프 강킥 · 강 펀치 · 승룡탄 (약)
점프 강킥 · 강 펀치 · 격벽 배수장 · 점프 CD 강공격
점프 강킥 · 강 펀치 · 격벽 배수장 · 승룡탄 (약)
점프 강킥 · 강 펀치 · 참영권 (약) · 이탄렬 (약)
점프 강킥 · 강 펀치 · 격벽 배수장 · 초 열파탄 (약)
점프 강킥 · 강 펀치 · 신 필살기 1 or 신필살기 2

앤디의 방어불능 필살기인 '격벽 배수장'의 사용이 가장 큰 관건이다. 대쉬 점프 CD 강공격을 잘 활용하자.

죠 히가시

폭열권의 마지막은 발차기로

모든 필살기 계통의 기술들이 스피드하게 변화되면서 당당한 아랑의 일원으로 참가할 수 있게 된 것 같다. 장풍계 필살기인 '허리케인 어퍼'가 도중에 없어지고 강공격을 해도 2발로 나간다는 것과(사실 이번에는 3발이 나갈줄 알았는데···) 폭열권의 변화로 인해서 완전한 접근전 캐릭터로 변해 버렸다. 신 필살기인 '폭열 난무'가 추가되어 타이거 킥을 사용한 후 연속해서 빠르게 사용하도록 하자.

필 살 기	사 용 방 법
허리케인 어퍼	A or C
슬래시 킥	B or D
타이거 킥	B or D
폭열권	A 버튼 연타 or C 버튼 연타
폭열권 피니시	폭열권 사용중 A (방어 불가)
폭열권 올공지	폭열권 사용중 C
초 필 살 기	
스크류 어퍼	체력 게이지 점멸 or 맥시멈 상태 A or C
슬라이드 스크류	체력 게이지 점멸, 맥시멈 상태때 A or C
폭열 난무	체력 게이지 점멸 or 맥시멈 상태 A or C
진 폭열 난무	체력 게이지 점멸 맥시멈 상태때 A or C

슬라이드 스크류는 피할 방법이 없다

진 스크류 어퍼를 사용할 때 C 버튼 보다는 A 버튼을 이용해서 상대가 공격할 때 등 뒤에 남아있는 '스크류 어퍼'에 공격당하게 하자.

기습적으로 '타이거 킥'을 사용하고 뒤로 도망가는 척하면서 따라 들어오는 상대를 '슬래시 킥'으로 공격하자.

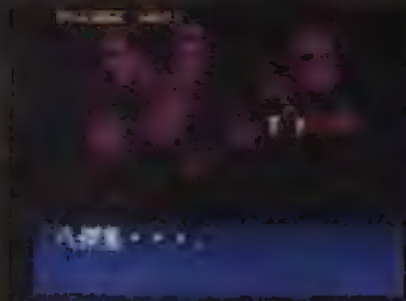
연 속 기
점프 강킥 · 강 펀치 · 타이거 킥
점프 강킥 · 강 펀치 · 허리케인 어퍼 (강)
점프 강킥 · 강 펀치 · 폭열권 (약) · 폭열권 피니시 (약)
점프 강킥 · 강 펀치 · 폭열난무 (약)
구석에서 점프 CD 강공격 · 타이거 킥

연속기 역시 별다른 변화가 없다. 다만 폭열권을 사용했을 때 방어하든 말든 계속해서 전진해 나가도록 하자(방어를 해도 상당한 데미지를 줄 수 있다). 약간 돌진적인 공격보다는 틈을 노려서 공격하고 타이거 킥을 주무기로 사용하면 상대의 점프 공격을 충분히 제압할 수 있다.

주인공팀

쿠사나기 쿄를 선두로 베니마루와 다이몬의 필살기와 연속기 등에 많은 변화가 생겨 전작보다는 좀 약해진 느낌이 다.

엔 딩

◘동료들은 각자의 길을 떠난다

그동안의 적들을 회상하는 쿄◘

◘이오리의 등장

◘그들의 싸움은 영원할 것이다

쿠사나기 쿄

일본팀에 변화가 가장 심한 캐릭터는 역시 '쿄'. 전작 기술의 변화보다는 파워와 모든 기술들이 스피드한 타입으로 변했고 특히 필살기 '백식사식 황물기'를 사용한 여러가지 콤비네이션 기술과 가드 필살기로 변화된 '백식 귀신태우기'와 '구백십식 까마귀 밟기'를 사용하고 신 필살기인 이백팔식 독물기를 주무기로 사용하도록 하자.

필 살 기	사 용 방 법
백십오식 독물기	↓↘→ + C
사백일식 죄읽기	독물기 사용중 ↓↙← + A or C
구백십식 벌읽기	죄읽기 사용중 →↓↘ + A or C
구백십식 까마귀 밟기	↓↙← + A or C
이백이식 금월 양	↓↙← + B or D
백십사식 황물기	↓↘→ + A
백이십팔식 구상	황물기 사용중 ↓↘→ + A or C
백이십칠식 팔청	구상 사용중 ↓↘→ + A or C (하단방어 불가)
	구상 사용중 ↓↙← + A or C (하단방어 불가)
백이십오식 칠뢰	구상 사용중 ↓↘→ + B or D
백식 귀신 태우기	→↓↘ + A or C
레드 킥 (RED KICK)	←↓↙ + B or D
칠십오식 개	↓↘→ + BB or DD
초 필 살 기	
비오의 이백팔식 오로치나기	게이지 점멸시 or 맥시멈 상태 일때 ↓↙←↙↓↘→ + A or C
진 비오의 이백팔식 오로치나기	게이지 점멸 · 맥시멈 상태 일때 ↓↙←↙↓↘→ + A or C
이백팔식 독물기	게이지 점멸시 or 맥시멈 상태 일때 ↓↘→↓↘→ + A or C
진 이백팔식 독물기	게이지 점멸 · 맥시멈 상태 일때 ↓↘→↓↘→ + A or C

초 필살기 '진 비오의 이백팔식 오로치나기' 상태에서는 무적이 되기 때문에 상대가 공격해와도 상대가 데미지를 입게 된다. 신 필살기인 '이백팔식 독물기'는 처음 기술이 나갈 때 마치 파워 게이지처럼 불꽃 기둥이 솟아 오르면서 상대를 공격한다.

상대를 '백식사식 황물기'와 '백식 귀신 태우기'를 차례로 사용하고 초 필살기를 상대가 달려들 때를 노려서 공격하는 방법이 가장 상대를 제압하기 쉬운 기술이다.

연 속 기
점프 강킥 · 강펀치 · 백십오식 황물기 · 구상 · 칠뢰
점프 강킥 · 강펀치 · 백식 귀신 태우기
점프 강킥 · 강펀치 · 백십오식 독물기 · 죄읽기 · 벌읽기
접근해서 강펀치 · 칠십오식 개 B·D · 레드 킥 (약)
타임 게이지 or 맥시멈 게이지 상태일 때
구석에서 점프 강킥 · 강펀치 · 칠십오식 개 BB · 이백팔식 독물기 (약)

전작의 비해서 쿄의 필살기와 연속기 등 많은 필살기들이 파워 업된 상태이고 위에 소개된 연속기 역시 빠른 레버 동작으로 성공시키지 못할 경우 실패할 경우가 높다.

니카이도 베니마루

공중 뇌인권을 사용하면 순간 경직된다

베니마루의 필살기 '뇌광권'의 변화와 공중 뇌인권이 보강됨으로 보다 파워 업된 느낌을 준다. 점프 CD 강공격과 접근전시 '베니마루 코레더'를 사용하도록 하자.

뇌광권 사용 시 상대가 점프해 올 때 상대를 구석으로 몰아넣은 후 사용하면 데미지 부분에서 많은 타격을 줄 수 있으며 '진공 한손팽이' 기술을 대공기로 사용해도 효과를 볼 수 있다.

필 살 기	사 용 방 법
베니마루 코레더	접근해서 ↓↘→ + C (가드 불가)
반동 삼단차기	→↓↙ + B or D
뇌인권 중단	→↓↘ + A
뇌인권 상단	→↓↘ + C
공중 뇌인권점프중에	↓↘→ + A or C (하단방어불가)
진공 한손 팽이	→↘↓↙ + B or D
슈퍼 번개킥	↓↘→ + B or D
초 필 살 기	
뇌광권	게이지 점멸 or 맥시멈 최고치 중 ↓↘→↓↘ + A or C
진 뇌광권	게이지 점멸 · 맥시멈 최고치때 ↓↘→↓↘ + A or C

상단 뇌인권은 대공기로

진 뇌광권은 최강의 초필살기

베니마루의 접근기술인 '베니마루 코레더'를 주무기로 해서 공격하면 손쉬운 승리를 거둘 수 있다. '베니마루 코레더'는 전작에 비교해서 범위가 조정되었기 때문에 상대가 공격해 오면 역공으로 사용하자.

연 속 기
점프 강킥 · 강펀치 · 슈퍼 번개킥
점프 강킥 · 강펀치 · 베니마루 코레더
점프 강킥 · 강킥 · 진공 한손팽이(강)
맥시멈 최고치 때 구석에서 점프강킥 · 강펀치 · 진공 한손팽이를 사용하면 은 그로기 상태가 된다. 그로기된 상대를 뇌광권으로 공격하면 승리

상대와 접근시 '약킥 + 베니마루 코레더'를 사용하면 연속 공격이 되며 그외에는 '약킥 + 진공 한손 팽이'를 많이 사용하자.

다이몬 고로

뒤로 돌아가 던지는 기술이 추가되었다

이번 'KOF '97'의 2명의 잡기 전문 캐릭터중 하나인 '고로'는 역시 이번에도 잡기로 승부를 건다. 특히 고로의 '신 필살기인 허리 감아 던지기' 기술에 승부를 걸어 보자.

접근 후 천지 뒤집기와 상대의 점프 공격을 '구름잡아 던지기'를 이용하자.

필 살 기	사 용 방 법
지뢰진	→↓↘ + A or C
초 낙엽	↓↙← + B or D
천지 뒤집기	접근해서 ↘↓↙←→ + C
구름잡아 던지기	↓↘→ + A초
바깥다리 후리기	↓↘→ + B
잉동 뒤집기	↓↘→ + C
허리 감아 던지기	↓↘→ + A or C
초 필 살 기	
지옥 극락 떨어뜨리기	체력 게이지 점멸시 or 맥시멈 상태 접근해서 ↘↓↙↓↘↙← + C
진 지옥 극락 떨어뜨리기	MAX 체력 게이지 점멸 · 맥시멈 상태때 접근해서 ↘↓↙↓↘↙← + C

지옥 극락 떨어뜨리기

진 초필살기는 동작 하나하나가 박력있다

연 속 기
점프 강킥 · 강 펀치 · 천지 뒤집기 점프 강킥 · 강 펀치 · 잉동 뒤집기
점프 강킥 · 강 펀치 · 지옥 극락 떨어뜨리기
구석에서 CD 공격 · 잉동 뒤집기
구석에서 점프 CD 공격 · 잉동 뒤집기

필살기를 가지고 싸우기 보다는 상대를 CD강공격으로 요리해 승리하는 편이 좀더 쉬운 방법이다.

파워가 강력한 캐릭터에 속하지만은 별로 권하고 싶지는 않다. 초필살기를 동원한 연속기를 사용하고 다이몬을 사용하는 사람이라면 피하기가 능숙해질 때까지 연습에 두도록 하자.

용호의 권 팀

완전한 유리의 자리 매김으로 보다 참신한 이미지로 태어난 팀! 전작에서는 수준미달에 포함되었던 유리는 이번 「KOF '97」에서 강력하게 변화됨으로 팀에 수준을 한층 강화시키게 된다.

팀의 리더 '료'는 새로운 '초 필살기인 일격필살'과 함께 한층 강력해지고 초 필살기로 변화된 '패왕 상후권'을 사용해서 상대를 제압하도록 하자.

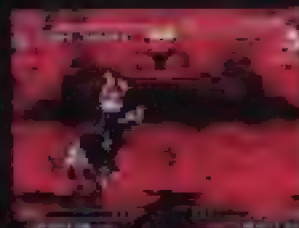
이번에는 용호의 권 팀 역시 모든 공격 패턴이 딜레이가 있던 필살기들이 스피드하게 변화되었다. 최강자의 팀으로 군림할 수 있는 '용호의 권' 팀에 기대해 보자!

엔딩

"어나? 이 사나이는?"

"또 시작이군..."

분노한 3인은 타쿠마를 날려버린다

유리 사카자키

유리의 필살기명에는 '초'라는 이름이 많이 들어간다. 그러나 필살기답게 강력하고 정말 '초 유리'라고 불릴만큼 강력해졌다. '번 너클'과 흡사한 '초 너클'과 새로운 필살기인 '유리 초어퍼'를 주무기로 사용하자.

가장 멀리 날아가는(?) 호황권을 가지고 상대를 공격하고 '초 돌려차기'를 사용해서 상대의 뒤로 넘어간 후 하단 공격으로 연속되는 기술을 사용하자. '패왕 상후권'과 '진 패왕 상후권'의 차이라고는 그저 말리기 틀린 것 외에는 전혀 없다고 생각된다. 파워 부분에서도 별차이를 느끼지 못할 정도로 차이가 없다.

춤추는 것같은 초 돌려차기

필살기	사용방법
호황권	↓↘→ + A or C
뇌황권	↓↘→ + B or D
백열 따귀	접근후 →↘↓↙← + A
홍격 백열 따귀	→↓↘ + C
초 어퍼	→↓↘ + A or C
유리 초 너클	↓↙← + A or C
유리 초 돌려차기	↓↙← + B or D (하단 방어 불가)
초필살기	
패왕 상후권	체력 게이지 점멸시 or 맥시멈 상태 →←↙↓↘→ + A or C
진 패왕 상후권 MAX	체력 게이지 점멸 맥시멈 상태때 →←↙↓↘→ + A or C
비연 봉황각	체력 게이지 점멸 or 맥시멈 상태때 ↓↙←↓↙← + B or D
진 비연 봉황각 MAX	체력 게이지 점멸 맥시멈 상태때 ↓↙←↓↙← + B or D
유리 초 어퍼	체력 게이지 점멸 or 맥시멈 상태때 ↓↘→↓↘→ + A or C
진 유리 초 어퍼	체력 게이지 점멸 맥시멈 상태때 ↓↘→↓↘→ + A or C

유리의 '비연 봉황각'은 상대를 구석으로 몰아 넣은 후 연속해서 사용하면 상대의 공격은 별다른 충격없이 계속해서 사용할 수 있는 일종의 '압살'의 기술이다.

연속기
점프 강킥 · 강 펀치 · 호황권
점프 강킥 · 강 펀치 · 백열따귀
점프 강킥 · 강 펀치 · 유리 초 돌려차기 (방어시) · 하단 킥
점프 강킥 · 강 펀치 · 초 어퍼(약)
점프 강킥 · 강 펀치 · 유리 초 어퍼(약)

'초 너클' 공격은 타이밍을 맞추기가 힘들어 상대가 싫어하는 기술 중 하나로 생각된다. 상대의 틈을 노려서 '초 너클'을 사용 후 '비연 봉황각'을 계속해서 사용하면 80%의 승리를 장담할 수 있다. '유리 초 돌려차기'를 이용한 연속기와 패왕상후권을 사용해서 상대와의 거리를 두면서 상대하는 편이 유리할 것이다.

로버트 가르시아

최강의 용이 돌아왔다!!

비연질풍각의 변화와 강력한 발차기와 '극한류 연무각'의 파워 업, 필살기인 '썸머 솔트킥', 공중 참연각으로 당당한 극한류의 용사로 솟아오른다.

필살기	사용방법
용격권	↓↘→ + A or C
비연 선풍각	↓↙← + B or D
용아	→↓↘ + A or C
비연 용신각	점프중 ↓↙← + B or D
극한류 연무각	접근후 ←↙↓↘→ + D
썸머 솔트킥	→↓↘ + B or D
초필살기	
패왕 상후권	체력 게이지 점멸 or 맥시멈 상태 →←↙↓↘→ + A or C
진 패왕 상후권	체력 게이지 점멸 맥시멈 상태때 →←↙↓↘→ + A or C
용호 난무	체력 게이지 점멸 or 맥시멈 상태 ↓↘→↘↓↙← + A or C
진 용호 난무	체력 게이지 점멸 맥시멈 상태때 ↓↘→↘↓↙← + A or C
공중 참영각	체력 게이지 점멸 or 맥시멈 상태 ↓↘→↓↘→ + B or D
진 공중 참영각	체력 게이지 점멸 맥시멈 상태 ↓↘→↓↘→ + B or D

로버트 역시 용격권이 날아가지 않지만 상대를 쓰러트린 후 사용하면 효과를 볼 수 있다. 용호 난무의 파워 업으로 과거 '용호의 권'에서 보아 왔던 강력한 파워의 초필살기로 돌아 갔다. 점프 공격으로 들어오는 상대에게 '용아'또는 '용호난무'로 대응하자.

썸머솔트는 용호의 권3에서 처음 등장

연속기
점프 강킥 · 강 펀치 · 용격권 (약)
점프 강킥 · 강 펀치 · 용아
점프 강킥 · 강 펀치 · 비연 선풍각 (강)
점프 강킥 · 강 펀치 · 극한류 연무각 · 점프 CD 강 공격
점프 강킥 · 강 펀치 · 극한류 연무각 · 용아 (강)
점프 강킥 · 강 펀치 · 극한류 연무각 · 썸머 솔트킥
구석에서 점프강킥 · 강 펀치 · 극한류 연무각 · 공중 참연각

연속기의 변화로 전작에 비해 달라진 부분은 모든 공격들이 빠른 입력으로 연관이 되어 된다는 점과 비연 선풍각이 과거 '비연 질풍각'보다는 파워가 떨어졌다는 부분이다.

장풍계 필살기 모두가 날아 가지 않지만 그래도 강력한 패왕상후권이 있기 때문에 장풍계 싸움에서는 별다른 문제가 없다고 생각한다.

료 사카자키

극한류 연무타의 강력함과 비연질풍각의 변화. 시리즈 중 8번째 출연작품이 되는 「KOF '97」은 과연 최강의 캐릭터로 인정받을 수 있을까?

료는 전작에 비교해 공격력과 빠른 스피드를 가지고 있고 신 필살기 '일격필살'과 여전히 판정이 좋은 맹호 뇌신강을 사용하면 충분히 승리할 수 있는 무적의 캐릭터!

료의 용호난무는 승리 주무기

필살기	사용방법
호황권	↓↘→ + A or C
비연 질풍각	↓↙← + B or D
호포	→↓↘ + A or C
맹호 뇌신강	↓↙← + A or C
극한류 연무타(접근후)	←↙↓↘→ + C
초필살기	
용호 난무	체력 게이지 점멸 or 맥시멈 상태 ↓↘→↘↓↙← + A or C
진 용호 난무	체력 게이지 점멸 맥시멈 상태 ↓↘→↘↓↙← + A or C
패왕 상후권	체력 게이지 점멸 or 맥시멈 상태 →←↙↓↘→ + A or C
진 패왕 상후권	체력 게이지 점멸 맥시멈 상태 →←↙↓↘→ + A or C
일격 필살	체력 게이지 점멸 or 맥시멈 상태 ↓↘→↓↘→ + A or C
진 일격 필살	체력 게이지 점멸 맥시멈 상태 ↓↘→↓↘→ + A or C

맹호 뇌신강은 가드 판정을 가지고 있는 필살기로 상대 공격을 3연타까지 무시하고 공격에 들어 간다(초 필살기도 마찬가지). 맹호 뇌신강사용 후 마지막 3히트 되는 순간 바로 호포를 입력하면 거리를 멀리 둘 수 있고 데미지도 줄 수 있다.

연속기
점프 강킥 · 강 펀치 · 호포
점프 강킥 · 강 펀치 · 호황권
점프 강킥 · 강 펀치 · 비연 질풍각
점프 강킥 · 강 펀치 · 극한류 연무타 · 점프 CD 강 공격
점프 강킥 · 강 펀치 · 극한류 연무타 · 비연 질풍각 (강)
점프 강킥 · 강 펀치 · 맹호 뇌신강 · 호포
점프 강킥 · 강 펀치 · 맹호 뇌신강 · 일격필살 (약)

비연 질풍각의 사용은 대공 필살기로 변경. 극한류 연무타 사용 후 여러가지의 기술을 사용할 수 있기 때문에 충분히 사용할 수 있도록 연습하자. 한가지 더 말한다면 일격필살은 사용을 금하도록 하자.

긴급공개

이까리 팀

오로치의 피가 폭주하는 모습의 '레오나'와 강력한 잡기 캐릭터로 변신한 '클라크', 랄프 마저 잡기 캐릭터로 변한 팀이다.

엔 딩

오로치의 피라는 숙명에 속박된 아이

하지만 난...

그때 난 혼자가 되었다. 그렇지만 지금은 달라..

레오나

하이데른의 제자인 레오나의 필살기는 전작 필살기와 조작방법 역시 동일하게 되어 있다. 현재 버전에서는 악간의 버그같은 '볼테크 런저'를 이용한 강력한 공격이 여전히 살아있기 때문에 주의하고 신 필살기인 부메랑 던지기와 초필살기 2가지의 추가로 기대가 모아지는 캐릭터이다.

새롭게 생긴 부메랑 던지기

필살기	사용방법
문 슬래셔	↓충전 ↑ + A or C
X 커리버	↓충전 ↑ + B or D
볼테크 런저	←충전 → + A or C
그랜드 세이버	←충전 → + B or D
그랜드 세이버 커터	그랜드세이버 사용중 ←→ + B or D
부메랑 던지기	→↘↓↙ + A or C
V 슬래셔	체력 게이지 점멸 or 맥시멈 상태 공중에서 ↓↘→↘↓↙← + A or C
진 V 슬래셔	체력 게이지 점멸, 맥시멈 상태때 공중에서 ↓↘→↘↓↙← + A or C
신 필살기 1	체력 게이지 점멸 or 맥시멈 상태 ↓↘→↓↘→ + A or C
신 필살기 2	체력 게이지 점멸, 맥시멈 상태때 ↓↘→↓↘→ + A or C
신 필살기 3	체력 게이지 점멸 or 맥시멈 상태 ↓↘→↓↘→ + B or D
신 필살기 4	체력 게이지 점멸, 맥시멈 상태때 ↓↘→↓↘→ + B or D

'볼테크 런저'를 '강'으로 히트시킨 후 공중에서 'V 슬래셔'를 사용해도 히트가 유효하다. 혹은 CD 강공격을 이용해서 공격하자.

악에진 볼테크 런저

하이데른의 기술인가?

연속기
점프 강킥 · 강 펀치 · 문 슬래셔 (강)
점프 강킥 · 강 펀치 · 그랜드 세이버 · 그랜드 세이버 커터
볼테크 런저 · V 슬래셔
점프 강킥 · 강 펀치 · 신 필살기 3

볼테크 런저를 이용한 연속기와 그랜드 세이버를 자주 사용한다. 허점이 많은 X 커리버는 상대가 장풍계 필살기를 사용할 때를 노려 공격하고, 점프해오는 상대를 상격해서 부메랑 던지기를 적절히 사용하자.

클라크

잡기 기술을 가지고 있는 클라크는 상대를 잡아 던진 후 '플래싱 엘보'를 주무기로 사용하자. 추가된 신 필살기는 크게 효과적인 공격은 아닌 것 같다.

필살기	사용방법
네이팜 스트레치	→↘↓↙← + A or C
프랑켄 슈타이너	←↙↓↘→ + B
롤링 크레이들	←↙↓↘→ + A or C
슈퍼 아르젠틴 백 브리커	접근후 ←↙↓↘→ + D
발칸 펀치	A or C 버튼 연타
플래싱 엘보	커맨드 잡기중 ↓↘→ + A or C
공중 잡기	공중에서 → + C
초 필 살 기	
울트라 아르젠틴 백브리커	체력게이지 점멸 or 맥시멈 상태 접근후 →↘↓↙←↙↓↘→ + C or A
진 울트라 아르젠틴 백브리커	체력게이지 점멸 맥시멈 상태때 접근후 →↘↓↙←↙↓↘→ + C or A
신 필살기 1	체력게이지 점멸 or 맥시멈 상태 ↙↓↘↙↓↘ + B or D
신 필살기 2	체력게이지 점멸 맥시멈 상태때 ↙↓↘↙↓↘ + B or D

접근전으로 상대를 붙잡고 늘어지면서 계속해서 커맨드 잡기 공격을 사용하자.

아르젠틴 백브리커

적을 들고 달려가서 땅으로 찍어버린다

연속기
점프 강킥 · 강 펀치 · 발칸펀치
점프 강킥 · 강 펀치 · 슈퍼 아르젠틴 백브리커 · 플래싱 엘보
점프 강킥 · 강 펀치 · 롤링 크레이들 · 플래싱 엘보

점프를 사용할 때는 CD강공격을 이용하고, 상대가 방어하면 바로 '롤링 크레이들'을 연속으로 사용하면 빠져 나오지 못한다.

랄 프

신 필살기와 '바리바리 발칸'의 강력함으로 상대를 단숨에 없애 버릴 수 있는 능력을 얻은 '랄프'. 클라크와 함께 잡기 캐릭터 쪽으로 이동한 '랄프'는 전천후 캐릭터가 되었다.

필살기	사용방법
발칸 펀치	A or C 버튼 연타
가드링 어택	←충전 → + A or C
슈퍼 아르젠틴 백 브레이커	접근후 ←↙↓↘→ + D
급 강하 폭탄 펀치	점프중 ↓↘→ + A or C
	↓충전 ↑ + A or C
랄프 킥	←충전 → + B or D
초 필 살 기	
바리바리 발칸 펀치	체력 게이지 점멸 or 맥시멈 상태 ↙↓↘→↘↓↙← + A or C
진 바리바리 발칸 펀치	체력 게이지 점멸, 맥시멈 상태때 ↙↓↘→↘↓↙← + A or C
말타기 발칸 펀치	체력 게이지 점멸 or 맥시멈 상태 ↓↘→↘↓↙← + B or D
진 말타기 발칸 펀치	체력 게이지 점멸, 맥시멈 상태때 ↓↘→↘↓↙← + B or D
신 필살기 1	체력 게이지 점멸 or 맥시멈 상태 →↓↘→↓↘ + A or C
신 필살기 2	체력 게이지 점멸, 맥시멈 상태때 →↓↘→↓↘ + A or C

상대방을 쓰러뜨린 다음 발칸펀치를!

적을 일격에 쓰러뜨린다

바리바리 발칸은 전작과 같고 다만 방어해도 상당한 데미지를 줄 수 있다는 것과 신 초필살기인 말타기 발칸 펀치는 상대를 올라타서 상대의 얼굴을 심하게 연타하는 기술이다.

공중 급강하 폭탄 펀치는 뒤로 점프하면서 사용하면 큰 도움이 될 수 있다.

연속기
점프 강킥 · 강 펀치 · 슈퍼 아르젠틴 백브레이커
점프 강킥 · 강 펀치 · 발칸 펀치
점프 강킥 · 강 펀치 · 가드링 어택
점프 강킥 · 강 펀치 · 약킥 · 슈퍼 아르젠틴 백브레이커

연속기는 전작과 같은 연관 기술로 별다른 차이가 없어 보인다.

뉴페이스 팀

원쪽부터 쉘미, 나나카세, 크리스

새롭게 등장하는 캐릭터들로만 이루어진 팀. 밴드 멤버인 이들은 자신의 공연을 방해한 자가 KOF에 참가한 것을 발견하고 그를 붙잡기 위해 참가한다.

나나카세 야시로

필살기	사용방법
미사일 메이트배사	→↘↓↙←→A 또는 C
어퍼 듀얼	→↓↘A 또는 C
스레지 해머	↓↙←A 또는 C
새브 카운터	←↓↙←A 또는 C
초필살기	
밀리언 배스스탈링	↓↙←↙↓↘→A 또는 C

쉘미

필살기	사용방법
쉘미 스파이럴	접근해서 →↘↓↙←→A 또는 C
쉘미 호일	→↓↘A 또는 C
쉘미 슈트	←↙↓↘→B 또는 D
액셀 스핀	↓↘→B 또는 D
초필살기	
쉘미 플래시	접근해서 →↘↓↙←(2번)A 또는 C

크리스

필살기	사용방법
헌팅 에어	→↓↘A 또는 C
슈팅 댄서 슬래스트	→↘↓↙←A 또는 C
슈팅 댄서 스텝	→↘↓↙←B 또는 D
그라이더 스탬프	공중에서 ↓↘→B 또는 D
초필살기	
체인 슬레이드 터치	↓↙←↙↓↘→A 또는 C

스페셜 팀

아랑전설 시리즈의 3인이 새롭게 뭉쳤다. 악역 캐릭터로 등장했지만 독특한 매력 때문에 유저들의 인기를 얻었던 이들의 활약이 기대된다.

야마자키 류지

필살기	사용방법
헤비초카이(상단)	↓↙←A
사도마조	→↘↓↙←B 또는 D
배이가에시	↓↘→B 또는 D
뱀미치기	←↓↙A 또는 C
초필살기	
길로틴	↓↙←↙↓↘→A 또는 C

블루 마리

필살기	사용방법
스핀 폴	↓↘→B 또는 D
엠 스파이더	↓↘→A 또는 C
스트레이트 슬레이서	→↘↓↙←B 또는 D
버티컬 애로우	→↓↘B 또는 D
초필살기	
M 스플래시 로즈	접근해서 →↘↓↙←(2번)B 또는 D

빌리 칸

필살기	사용방법
삼절 중단치기	→↘↓↙←→A 또는 C
선풍곤	A 연타
초화승부백스오르	→↓↘B 또는 D
설판진드	→↓↘A 또는 C
초필살기	
초화염선풍	↓↘→↘↓↙←A 또는 C

김갑환 — 경쟁 — 장거한
경쟁 — 최번개 — 친구
크리스
나나카세
쉘미
밴드 친구
밴드에서 식탐
'95에서 변죽을 당함
후이
야마자키 류지 — 팀 메이트
빌리
부하
아버지의 원수
팀 메이트
블루 마리
테리
♥?
죠
친구
이 상관도는 게임스트에서 발췌한것입니다.

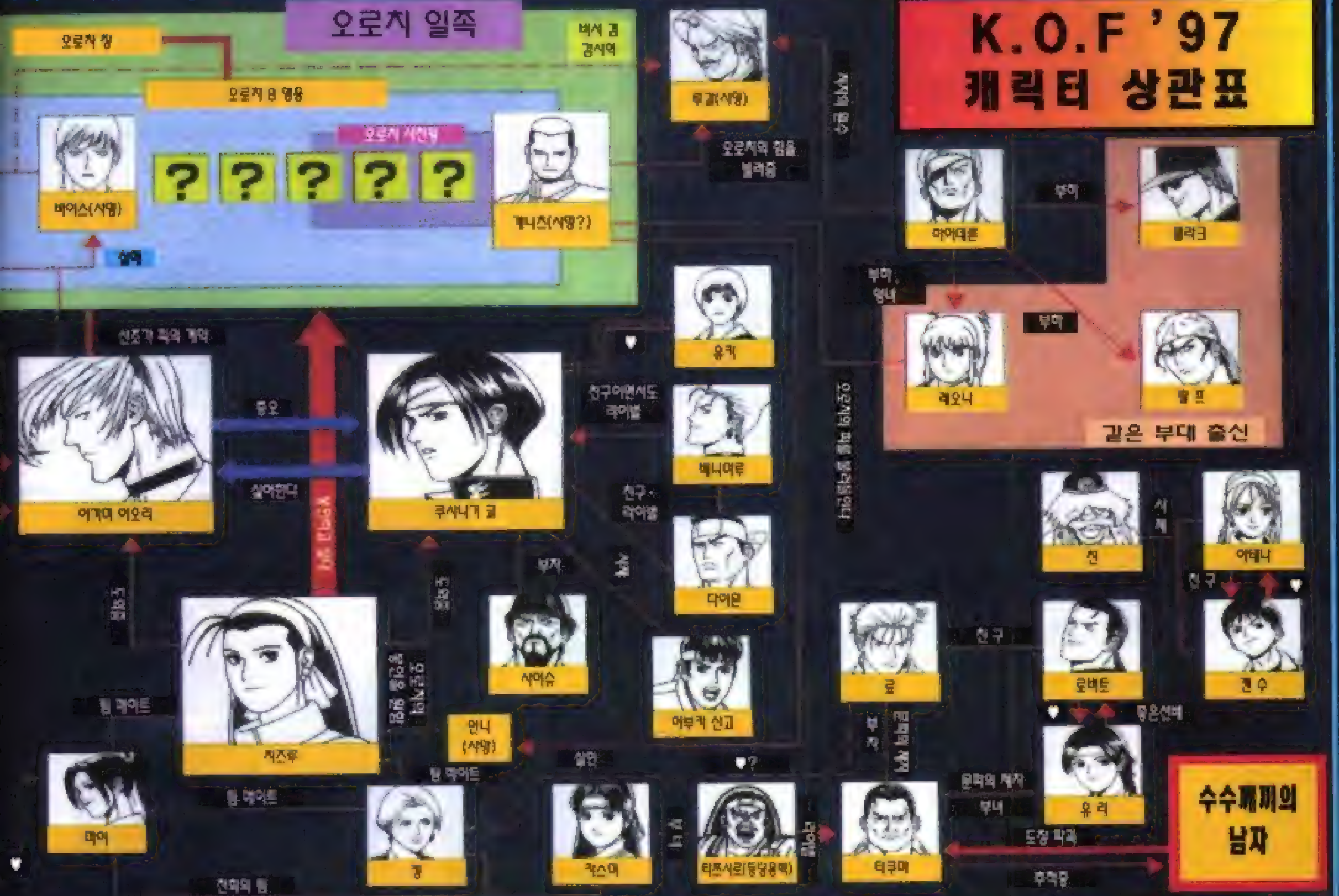
야가미 이오리

전작에서 오로치의 힘을 이겨내지 못하고 폭주하고 만다. 치즈루의 배려로 특별출연하는데 KOF'97의 사건은 이 사나이에서부터 시작되는 것일지도 모른다.

필살기	사용방법
백식 귀신태우기	→↓↘A 또는 C
백십이식 팔화	↓↘→A 또는 C(3번)
백팔식 어둠 가르기	↓↙←A 또는 C
초필살기	
금기 천이백십일식 팔치녀	↓↘→↘↓↙←A 또는 C
리하크왓시키 핫슈하이	↓↘→↘↓↙←A 또는 C

K.O.F '97 캐릭터 상관표

오로치 일족

오로치 창 / 오로치 8 행용 / 오로치 사천왕 / ? ? ? ? ? / 비이스(사망) / 게니츠(사망?) / 루갈(사망) / 비서 겸 경시역 / 오로치의 힘을 빌려줌 / 하이데른 / 부하 / 클라크 / 부하, 양녀 / 레오나 / 부하 / 랄프 / 같은 부대 출신 / 유키 / 신조가 피의 계약 / 증오 / 싫어한다 / 야가미 이오리 / 쿠사나기 쿄 / 친구이면서도 라이벌 / 베니마루 / 친구·라이벌 / 다이몬 / 첸 / 아테나 / 사제 / 친구 / 켄수 / 료 / 친구 / 로버트 / 좋은선배 / 유리 / 부자 / 남매 / 타쿠마 / 문하의 제자 / 도장 파괴 / 추적중 / 수수께끼의 남자 / 사이슈 / 부자 / 야부키 신고 / 치즈루 / 언니(사망) / 살해 / 팀 메이트 / 마이 / 킹 / 유리 / 진짜의 팀 / 카스미 / 타쿠마 / 타츠시로(동당동팩)

야부키 신고

쿄의 후배, 쿠사나기 가와 특별한 인연은 없다. 신고의 기술은 쿄가 가르쳐 준 것이 대부분이다. 하지만 쿄가 성의없이 가르쳐줬기 때문에 자신의 기술이 약하다는 것을 본인은 모르는 것 같다.

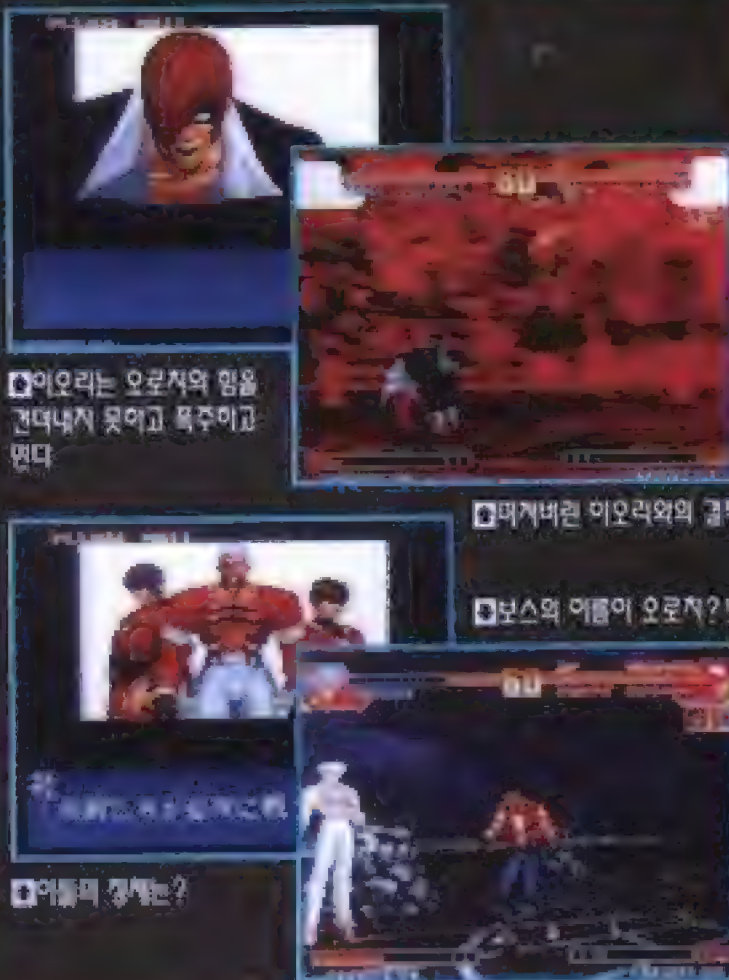
필살기	사용방법
백식 구신태우기 미완성	→↓↘A 또는 C
백십사식 난폭하게 물기 미완성	↓↘→A
백삼식 독물기 미완성	↓↘→C
백일식 오스물기 미완성	↓↙←B 또는 D
초필살기	
[illegible]	↓↘→↓↘→A 또는 C

마지막 보스 대공개!

◘이오리는 오로치의 힘을 견디내지 못하고 폭주하고 있다

◘미쳐버린 이오리와의 결투

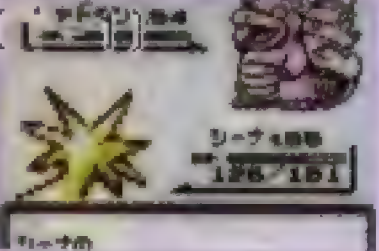
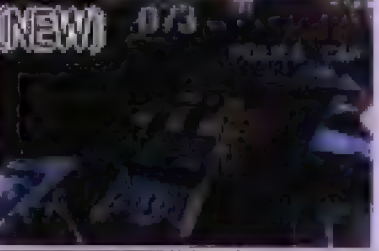
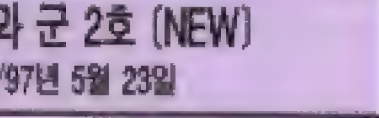
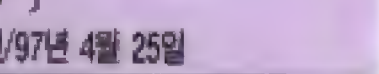
◘보스의 이름이 오로치?!

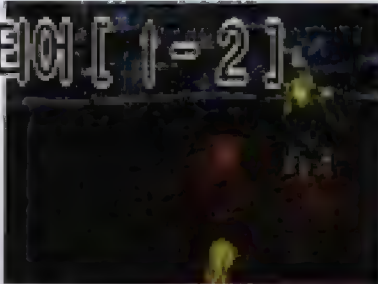
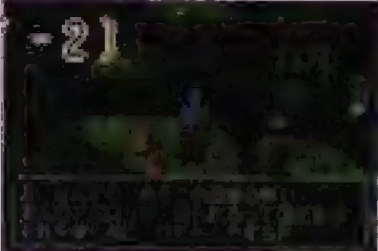
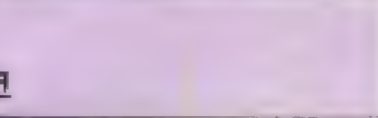
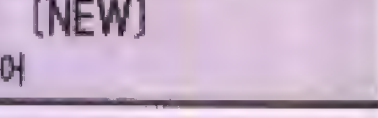
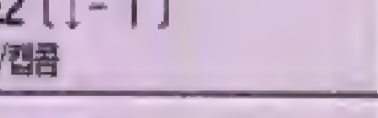
◘이들의 정체는?

1800년간의 인연

지금부터 1800년전, 야와가미 스사노오노미코토가 야마타노오로치(8개의 머리를 가진 이무기)를 퇴치했다. 이것이 오로치, 쿠사나기, 야가미, 모든 인연의 발단이었다.

쿠사나기 쿄의 집안인 쿠사나기가문은 원래 스사노오노미코스를 수호하는 일족이었다. 그리고 야마타노오로치를 봉인하는 수단으로 삼신기 '쿠사나기 검', '야가미노마가타마', '야타 거울'이 아마테 대신으로부터 쿠사나기의 일족으로 건너와 그것을 수호하는 일족은 쿠사나기 가문, 야가미 가문, 야타 가문이라고 불리워지게 되었다. 이 세 가문이 힘을 합쳐 야마타노오로치의 봉인을 지켰던 것이다.

그러나 여기에서 오로치일족이 세 가문의 영향을 주기 시작했다. 피의 피과 에너지에 매료된 것이 '야가미노마가타마'를 수호하고 있던 야가미 가문이었다. 그러자 야가미 가문은 쿠사나기 가문과 사이가 악화되고 결국, 야가미의 이름을 버리고 오로치와 피의 계약을 맺어 '하치가미'라고 개명하게 된다(하치가미라고 하는 것은 야마타노오로치의 8개의 머리를 신으로 여겨 그것을 이름으로 한 것). 야타 가문은 양가를 화해시키려 했으나 실패한다. 세 가문의 평화가 깨지자 봉인의 힘이 약해졌다.

그리고 현재, 야타 가문만이 정식으로 전승이 이어졌다. 야타의 딸 치즈루는 언니와 함께 봉인을 수호하며 나날을 보내고 있다. 그러나 거기에 오로치 사천왕 게니츠가 나타나 치즈루의 언니를 살해한다. 드디어 오로치의 힘이 해방되어버린 것이다.

야타 치즈루는 혼자서는 오로치의 힘을 봉인하는 것은 힘들다는 것을 알게되고 오로치를 봉인할 수 있는 힘을 갖은 자를 찾기 위해, 그리고 흩어져 버린 세 가문을 모으기 위해 카구라(神楽) 치즈루라고 개명하고 K.O.F '96를 개최한다. 그리고 그곳에 모인 격투가의 힘으로 게니츠를 쓰러뜨리는 데 성공한다. 그러나 오로치 일족의 전모는 아직 보이지 않았다. K.O.F '97은 더욱더 거센 회오리 바람 속에 개최된다.

TOP GAME RANKING

올 여름방학은 「파이널 판타지 택틱스」, 「사무라이 스피리츠 무사도열전」 등 많은 대작 소프트들로 풍성한 방학이 될 듯합니다. 특히 「파이널 판타지 택틱스」는 「FFⅦ」 이후 최고의 기대작으로 PS유저들을 다시 한번 사로잡을 것으로 보이며 「무사도열전」은 PS, SS, 네오지오CD용으로의 발매는 물론 사무라이 캐릭터를 좋아하는 아케이드 매니어들에게까지 크게 주목받고 있습니다.

■ 통계기간:
1997년 6월 10일 ~ 7월 7일
■ 조사 방법
게임챔프 97년 7월호 애독자 엽서(30%)
국내외 게임관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (20%)

일본 인기 소프트 TOP 10

순위	타이틀	정보
1	파이널 판타지 택틱스 [NEW]	PS / 스퀘어 / 시뮬RPG / 97년 6월 20일
2	에이스 컴배트2 [NEW]	PS / 남코 / 플라이트 슈팅 / 97년 5월 30일
3	포켓 몬스터 (	GB / 닌텐도 / RPG / 96년 2월 27일
4	마리의 아뜨리에 [NEW]	PS / 가스트 / 시뮬레이션 / 97년 5월 23일
5	런 어바우트 [NEW]	PS / 야노만 / 레이싱 / 97년 5월 23일
6	힘내라 모리가와 군 2호 [NEW]	PS/SCE/복합 장르/97년 5월 23일
7	파이널 판타지Ⅶ [↓ -1]	PS/스퀘어/RPG/97년 1월 31일
8	I.Q [↓ -3]	PS/SCE/퍼즐/97년 1월 31일
9	아런드라 [↓ - 7]	PS/SCE/액션RPG/97년 4월 11일
10	토발2 [↓ - 9]	PS/스퀘어/격투액션/97년 4월 25일

기대 소프트 TOP 10

순위	타이틀	정보
1	사가 프론티어 [↑ - 2]	PS / RPG / 스퀘어
2	드래곤 퀘스트Ⅶ (	PS / RPG / 에닉스
3	그랜디아 (-2]	SS / RPG / 게임 아츠
4	슈퍼 로보트 대전F [NEW]	SS / 시뮬RPG / 반프레스토
5	패러사이트 이브 [NEW]	PS / RPG / 스퀘어
6	철권3 [→]	PS/격투 액션/남코
7	아인 헨더 [NEW]	PS/슈팅/스퀘어
8	프론트 미션2 [NEW]	PS/시뮬RPG/스퀘어
9	바이오 하자드2 [↓ - 1]	PS/호러 어드벤처/캡콤
10	버철 파이터3 [↓ - 3]	SS/격투 액션/세가

이달의 포티 랭킹은, 새턴에 등장하는 미소녀들의 인기 순위와 킹오파 97의 발매에 맞춰 그동안 발매되었던 시리즈별 로고의 인기 순위를 매겨 보았습니다.

새턴 미소녀 TOP 5

1. 파이 첸 — 버철 파이터1,2 / 세가
2. 후지사키 시오리 — 두근두근 메모리얼, 코나미
3. 사쿠라 — 사쿠라대전 / 세가
4. 나코루루 — 사무라이 스피리츠 / SNK
5. 레이 — 신세기 에반겔리온 / 세가

더 킹 오브 파이터즈 로고 TOP 4

1. '96
2. '95
3. '97
4. '94

플레이 스테이션 TOP 5

1 파이널 판타지 택틱스 [NEW]
시뮬RPG
스퀘어
97년 6월 20일

2 에이스 컴배트2(NEW)
플라이트 슈팅/남코/97년 5월 30일

3 토발2(↓ -2)
격투액션/스퀘어/97년 4월 25일

4 마리의 아뜨리에 (NEW)
RPG/가스트/97년 5월 23일

5 파이널 판타지VII (↓-2)
RPG/스퀘어/97년 1월 31일

---

1 사무라이 스피리츠 무사도열전 [NEW]
RPG
SNK
97년 6월 27일

2 소닉 잼 (NEW)
액션/세가/97년 6월 20일

3 에반게리온 2nd 임프레션 (↓ -2)
어드벤처/세가/97년 3월 7일

4 와쿠와쿠7 (NEW)
격투 액션/선소프트/97년 6월 20일

5 D-서드 (NEW)
격투 액션/타카라/97년 5월 30일

---

1 스타워즈 -제국의 그림자- [NEW]
액션 슈팅
닌텐도
97년 6월 14일

2 스타폭스64(↓-1)
슈팅/닌텐도/97년 4월 27일

3 실황 파워풀 프로야구4(↓-1)
스포츠/코나미/96년 12월 14일

4 GB 포켓몬스터(NEW)
RPG/닌텐도/96년 2월 27일

5 시공전사 튜록(NEW)
액션 어드벤처/어클레임/97년 5월 30일

---

1 철권3 [→]
격투 액션
남코

2 더 킹 오브 파이터즈 '97 (NEW)
격투 액션/SNK

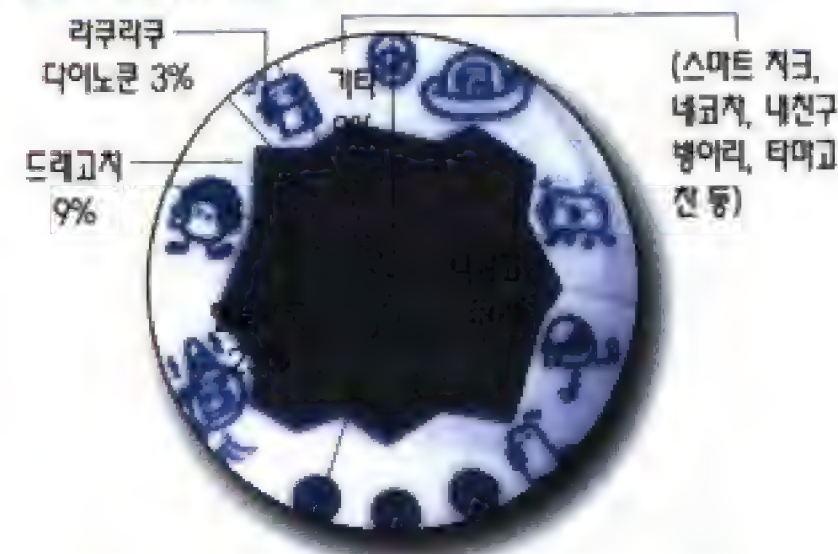
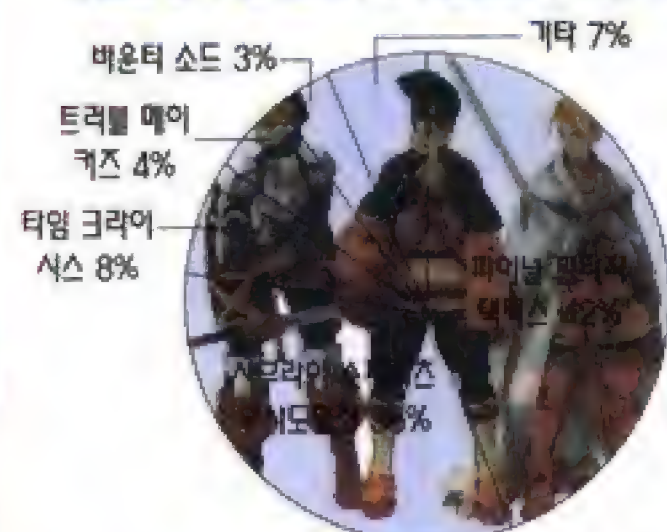
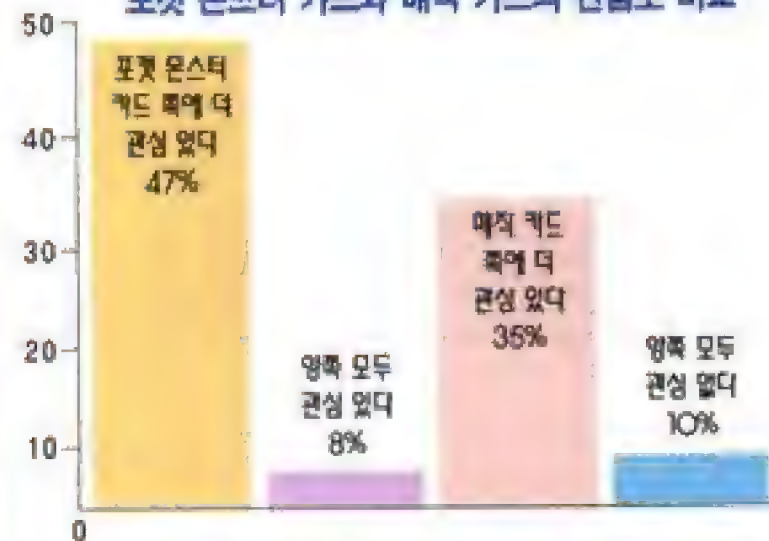
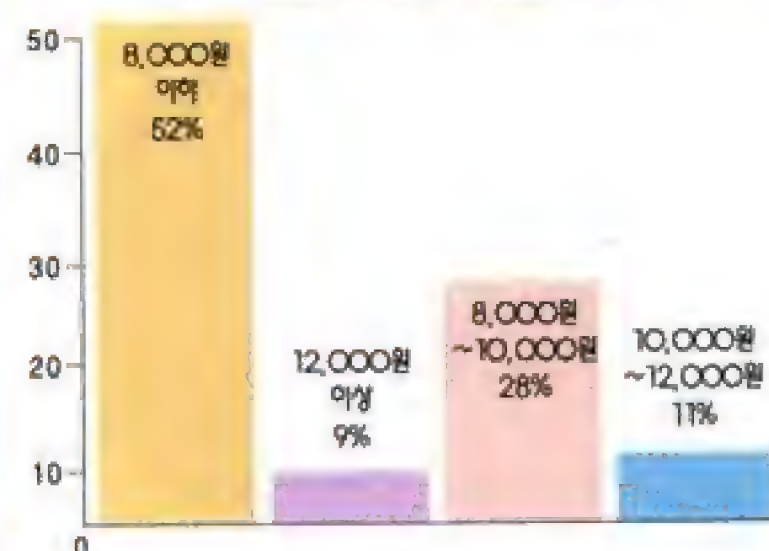
3 더 하우스 오브 더 데드 (NEW)
호러 건슈팅/세가

4 스트리트 파이터3 (↓ - 1)
격투 액션/캡콤

5 스트리트 파이터EX (↓ - 3)
격투 액션/캡콤

애독자 텔레파시

이달의 애독자 텔레파시는 요즘 게이머라면 거의 모두 1개씩 가지고 있는 사이버 페트류 게임기의 보유 분포도를 조사했고 최근 가장 관심이 많은 소프트와 각 기종별로 공략을 했으면 하는 게임을 통계내 보았습니다.

챔프 독자가 보유한 사이버 페트류 게임기 보유 분포도

8월호 공략 중 챔프독자의 관심도가 가장 높은 게임

포켓 몬스터 카드와 매직 카드의 관심도 비교

포켓 몬스터 카드의 적당한 가격대

탐험대의 핫 이슈 오피니언

카마의 플레이스테이션, 현대전자의 현대컴보이64, 그리고 하이콤과 KDS의 새턴 등 국내 기업들이 일본 차세대 게임기를 정식으로 들여와 차세대기 제 2차전을 벌일 전망이다. 과거 일어났던 게임기 1차전은 여러가지 문제점 때문에 누구의 승리라고 할 수 없이 모두 자멸하고 말았다. 이제 또 다시 시작될 국내 차세대 게임 제 2차대전을 예상해 본다.

김또깡

지난호에 킹 오브 파이터즈 '97의 정보를 국내 최초로 찾아내 입사 이래 처음으로 백정 팀장에게 칭찬을 받은 또깡은 목에 기브스를 빳빳하게 하고 자신이 마치 킹오파의 선전대장 잡신 척을 했다.
그러던 어느날 SNK의 국내 총판격인 빅에이로부터 전화가 왔는데 KOF '97에는 꼬의 애인인 유리가 등장하지 않는다고 했다. 노발대발한 백정은 또깡에게 하워보도 죄로 시말서를 쓰도록 명령했다. 그러나 또깡은 분명히 유리가 숨겨진 캐릭터나 배경 캐릭터로 등장할 것이라고 확신하고 있었다. "좋다! 킹오파 '97에 유리가 등장하지 않는다면 나도 다시는 핫이슈 오피니언에 등장하지 않겠다!"고 굳은 결심을 한 또깡. 과연 그의 운명은… 다음호를 기대해 보자.

아가박

최고의 난적 X아이를 물리친 아가박은 자랑스럽게 챔프 기자가 있는 마녀 혹성으로 돌아갔다. 한편 이 혹성을 다스리고 있는 공포의 군주인 마녀는 아가박이 소속해 있는 챔프군 때문에 점점 파괴되어 가는 자신의 혹성이 이젠 쉬어야 한다면서 가혹하게 혹성 추방령을 내렸다. 챔프군은 이에 크게 반발했지만 너무나도 무시무시한 마녀의 마력을 당해낼 수 없었기에 기지를 옮기기로 했다. 챔프군은 천신만고 끝에 또 다른 혹성을 발견해 정착하기로 했다. 그러나 그 곳에는 마녀보다 더한 것이 있었으니 그 혹성 앞의 푯말에는 이렇게 씌여 있었다. '이 혹성에 들어오려면 머리를 빡빡 밀어야 함'

이인분

하루는 이인분이 「소닉잼」을 열심히 하고 있었다. 그때 챔프 탐험대원들이 모두 나타나더니 맨날 PC 게임만 하던 E.T와 물과 아가박은 너무 재밌다며 서로 패드를 쥐려고 난리를 쳤다. 한편 게임경력이 그렇게 많지 않은 지지리도 신기한 듯 쳐다보고 있었다. 그때 김또깡은 별관심이 없다는 듯 코웃음을 쳤다. 모두들 의아하게 쳐다보자,
"난 리바이벌은 싫어!"

G.G.Lee

N64용 미국 소프트웨어 「킬러인스팅트 골드」를 어렵게 구한 지지리는 행여 다른 챔프 대원들이 이를 알아채고 빼앗아 갈까봐 몰래 필자에게 공략을 부탁하려고 이렇게 속삭였다.
"킬러, 킬러를 부탁해. 누구도 알아채면 안돼!". 그런데 이 비밀스런 이야기를 엿듣던 어때 물은 지지리가 누구를 암살하려는 계획을 갖고 있는 것으로 판단, 사사장에게 허겁지겁 달려가 말했다.
"사장님, 큰일났습니다! 지지리가 킬러를… 헉헉…" 그러자 사장님은,
"아니, 사무실에 모기가 있나? 왜 에프킬라를 뿌리고 그래?"

이재 德

요즘 한창 「X맨」에 정신이 팔린 덕은 챔프 대원들을 붙잡고 시도때도 없이 함께 「X맨」을 하자고 설쳐대는 바람에 대원들 모두 그를 피해다녔다. 그러던 어느날 어느때처럼 김또깡에게 함께 게임을 하자고 꼬시는 덕이 귀찮아 김또깡은 그에게 진짜 X맨을 소개시켜주겠다고 말했다. 진짜 X맨이 있다는 소리에 깜짝 놀란 덕은 얼른 김또깡을 따라갔다. 그런데 김또깡이 소개시켜준 사람은 다름아닌 X아이가 아닌가. 자기를 속였다고 따지는 덕에 김또깡은 이렇게 말했다.
"너 몰랐니? X아이도 맨(남자)이야!"

안소니

FFT 발매의 역사적 순간을 목격하고 싶었던 안소니는 휴가를 얻어서 일본으로 향했다. 드디어 6월 20일 아침, 때아닌 태풍으로 비바람이 몰아치는 날씨에도 불구하고 FFT를 기대하는 팬들은 게임점 앞에 빈틈없이 늘어서 있었다. 간신히 FFT를 구입하고 아키하바라의 길목에 나선 안소니. 그때 그의 눈앞에 나타난 것이 바로 제4차 슈퍼로봇대전의 등장 캐릭터중 하나인 잠보트3의 LD-BOX가 아닌가. 거대 로보트의 열광적인 매니아인 안소니는 두말할 것 없이 BOX를 구입했다. 이제 곧 문어체의 감동을 맛볼 수 있게 되었다고 희희낙락하던 안소니의 입에서 튀어나온 한마디 비명.
"악! 게임소프트 살 돈을 다 써버렸다!"

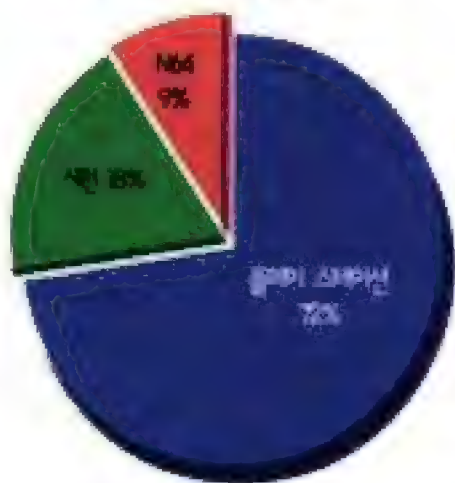
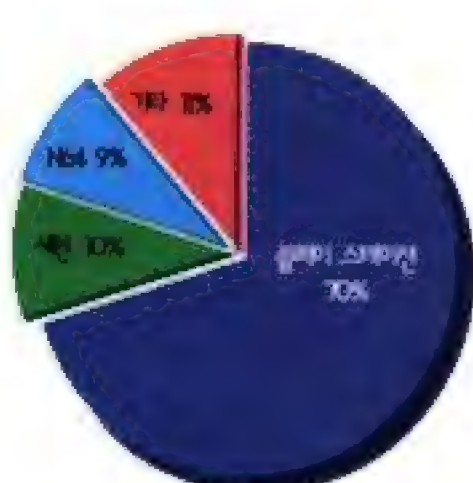
추정 HW/SW 판매수

챔프에서는 각 하드웨어와 소프트웨어의 인기도를 짐작할 수 있도록 일본 현지의 6월 한달간의 판매수를 추정해 보았다.

참조: 아스키의 「패미통」, 소프트뱅크의 「더 플레이스테이션」, 미디어웍스의 「전격 닌텐도64」, 덕간서점의 「새턴맨」 등

N64 9%
새턴 18%
플레이스테이션 73%

추정 하드웨어의 판매 점유율

기타 11%
N64 9%
새턴 10%
플레이스테이션 70%

추정 소프트웨어 판매 점유율

용산 전자 상가 단속 현황

인 원	경찰 5명 관세청 8명 서울시 22명 용산구청 5명	총 40명
적발 건수	97년 2월~6월 24건 97년 4월~6월 14건	경고 및 수거 다수
행정처분	10일 영업정지 1개월 영업정지	1차 경고 및 수거
단속 대상	밀수품, 음란 · 불법복제 CD, PC통신을 이용한 판매행위, 보따리, 무등록 제작업자, 표기의무 사항 누락 게임물, 일본어 자막, 기타 불량 포장 게임물	표기 의무 사항 - 제작업자, 수입업자 상호, 수입추천번호, 심의번호, 시청등급

모두 대피하라! 국내 게임기 제2차 대전 발발이다

[illegible] 기형아 -이재 [illegible]-

한 어머니가 있었다. 그런데 아들을 낳고 보니 정상이 아니다. 피부색이 하얀 백 새턴이랑, 까만 닌텐도, 이것도 저것도 아닌 회색의 플스라는 이름을 가진 아이가 하나의 몸뚱이로 태어난 것이다. 또한 이 아이의 아버지는 일본 사람이다. 이럴 수가! 어머니는 난감하다. 이 아이를 키울 것인지 아니면 버릴 것인지. 그러나 어찌 귀중한 생명을 버릴 수가 있을까. 비유가 너무 엉뚱할 지 모르겠지만 일본의 3대 차세대기가 우리나라에서 판치는 형국과 너무 닮아 있다. 어머니는 유통업자들이고 몸은 적은 소프트, 귀중한 생명은 차세대기가 돈(?)이 되기 때문에 버릴 수 없는 상황을 비유하고 있다.

일본에는 한 기기당 200여 개가 넘는 타이틀이 유통되는 반면 국내에는 많은 규제로 인해 보따리상이 아니면 구하기 어려운 실정이다. 분명 정상이 아닌 기형적인 시장 형태가 되어왔다고 보면 된다. 롤플레잉을 좋아하는 사람이 있는가 하면 레이싱을 좋아하는 사람도 있다. 유저들의 취향이 같을 수가 없다는 이야기다. 좀 더 다양한 장르, 좀 더 많은 타이틀의 유통이 절실하게 요구되고 있는 이 시점에서 가정용 게임기에 관심을 보이고 있는 하이콤이나 미리내 등, 국내 제작사들이 하드웨어보다는 소프트웨어로 눈길을 돌려 부족한 소프트에 목말라하는 유저들의 갈증을 해소해 주어야 할 것이다.

한국형 게임기 개발만이 살길이다 -김도형-

올해 초 카마가 게임계에 새바람을 일으키며 플레이 스테이션을 정식 유통하기 시작했고 현대전자는 닌텐도64 국내 발매를 정식 발표했으며 현재 코리아 데이터 시스템이라는 게임계에서는 다소 생소한 메이커가 새턴 도입을 추진 중이다. 이런 최근의 움직임들은 국내 비디오 게임 유저들에게 있어서는 상당히 반가운 일이다. 그러나 비디오 게임이 중심을 잡지 못하고 발전의 한계를 드러내는 가장 큰 이유는 외국의 하드웨어에 의존한다는 것이다. 이런 상태가 지속된다면 유럽이나 미국과 같이 규모면에서 PC게임 시장에 뒤쳐지는 결과를 초래할 지도 모른다. 진작부터 자체 개발을 진지하게 검토했더라면 비디오 게임 소프트웨어의 심의나 규제 등이 조금은 완화되었을 지도 모르는 일이다. 그러나 얼마전 한 유력한 정보통에 의하면 한국형 64비트 게임기를 모처에서 현재 개발 중에 있다는 소문이 들린다. 그동안 8비트기의 경우는 몇몇 업체에서 자체 개발에 성공했지만 그것을 순수한 국산 개발력이라고 할 수는 없었다. 닌텐도의 패밀리 컴퓨터를 기본으로 한 복제의 수준에 불과했고 소프트의 개발 공급이 거의 전무했기 때문에 그다지 빛을 보지 못했다. 이번에 개발된다는 한국형 64비트 게임기는 외국 게임기의 복제 수준에 머무르는 것이 아니고 독자적인 우리만의 하드웨어가 되었으면 좋겠고 이번 개발이 단지 소문으로만 끝나지 않았으면 한다.

[illegible] -이인봉-

국내 차세대 제1차대전에 참여했던 삼성 [새턴]과 LG [삼돌이 얼라이브]를 기억하는가? 이 병사들은 결국 승자도 없고 전리품도 얻지 못한 채 자기들의 무기에 자기들이 걸려 넘어져 모두 패자로 전장에서 사라져 갔다. 물론 유저로서 많은 업체들이 비디오 게임 시장에 뛰어드는 것은 일단 환영할 만한 일이다. 다만 한가지 우려가 되는 점은 1차 대전에 참가했던 업체들을 거울로 삼아야 한다는 것이다. 높은 가격과 미진한 소프트웨어 수입은 결국 자멸할 수밖에 없다. 고작 1여년이 지난 후 5만원선에 덤핑될 게임기를 40만원이 넘는 가격으로 출하했다는 것은 큰 문제이다. 또한 유저들을 특별히 만족시켜주지도 못하면서 높은 가격의 소프트를 강요하는 것은 유저들에게 버림을 받는 지름길이다. 가장 중요한 것은 안정된 AS와 재밌는 소프트가 많이 들어와야 하며 가격도 싸야한다는 것이다. 무조건 독점으로 해서 많은 이익을 챙기자는 생각은 버리고 혼자하든지 경쟁을 하든지 유저들이 납득할 수 있는 가격에 판매할 필요가 있다.

[illegible] -이지박-

현재 국내에서 유통되고 있는 비디오 게임은 일본 게임이 압도적으로 많지만 일본어 자막을 금지시키고 있는 음비법에 의해서 불법으로 유통되고 있는 것이 현실이다. 이렇듯 게임 소프트가 정식으로 유통되지 않는 상태에서 하드웨어만 정식으로 유통된다면 비디오 게임 시장의 음성적인 유통은 절대로 바뀌지 않을 것이다.

그러므로 게임 소프트를 병행해서 유통해야 한다는 것인데 그 대표적인 방법으로는 비디오 게임의 직접 개발과 컨버전을 들 수가 있다. 그러나 각 비디오 게임기는 그 권리를 가지고 있는 제작사가 확실하므로 그에 맞는 게임을 제작하기 위해서는 그 제작사의 라이센스를 획득해야하기 때문에 그 만큼 개발에 제약이 심하다.

그러면 가장 손쉬운 방법을 찾아보자. 일본어 자막을 금지하고 있는 현 음비법이 개정돼서 일본어로 된 게임의 수입이 가능하도록 하는 것이다.

다만 여기서 중요한 것은 게임 수입업체들의 신중한 자세라고 본다. 만일 일본어 게임의 수입이 풀렸을 때 장기적인 시각이 아닌 눈앞의 이익만 바라보고 외설이 짙거나 청소년들에게 유해한 음란성 게임을 마구잡이로 수입한다면 또 하나의 음성적인 시장을 키우는 결과에 이를 것이다.

FINISH

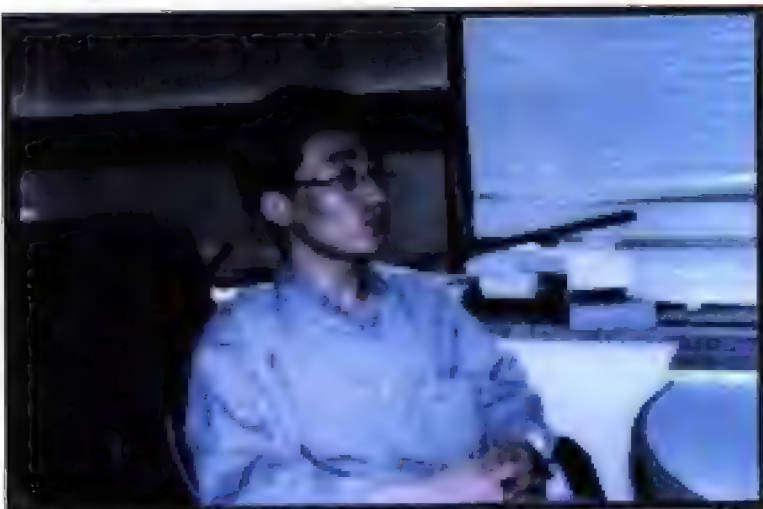
도입상의 약속은 지켜야 한다! -GG.LEE-

국내 기업이 게임기를 정식 유통하는 것은 그리 쉬운 일이 아니다. 그래서 그런지 일본 게임기를 정식으로 도입하겠다고 발표하는 국내 기업들은 대부분 유저들과의 약속을 잘 지키지 않았다. 항상 연기를 거듭해 왔기 때문에 유저들도 이제는 모기업에서 무슨 게임을 언제 들여오겠다고 하면 그다지 신용하지 않는다. 과거 모든 정식 유통한 업체들이 모두 그랬다.

그렇지만 기업측에서 생각한다면 그렇게 이해할 수 없는 일만은 아니다. 국내 업체가 게임기를 정식으로 수입하겠다는 입장을 밝히면 일본 기업에서는 방관적인 입장을 취한다고 한다. 그저, 너희들이 알아서 해라, 라는 식으로. 그렇지만 막상 일이 진행 되면 일본에서는 그제서야 하나씩 꼼꼼하게 가격, 소프트웨어의 지원 등 요모조모 따져보고 명목상의 서류들을 요구하는 등 그 절차가 굉장히 까다로운 모양이다. 좀더 적극적인 국내 기업들의 태도도 필요하겠지만 일본이 이런 식으로 나오면 관계자들은 맥이 빠지고 말 것이다. 기대하고 희망에 부푼 유저들에게 약속을 해 놓고 나몰라라하는 게임기 국내 도입은 지양해야 할 부분이다.

멀티유저시대가 다가온다 -안소니-

요즘 일본의 시장 상황은 PS가 한발 앞서고 SS와 N64가 바짝 추격하는 상태. 우리나라의 상황도 이와 크게 다르지 않다. 지금까지 차세대 기종들은 모두가 1등을 노리고 서로 앞서며 1등이 아니면 끝이라는 식으로 싸움을 벌여 왔다. 그에 따라 각 유저간에서도 다툼이 심했고. 하지만 이제는 발상의 전환을 해야할 때가 아닐지. 게임기를 하나만 가지고 즐기는 시대는 지났다고 생각하지 않는가? 간단한 예로 각 차세대 기종들의 가격은 발매시에 비해 상당히 떨어져 처음 PS를 샀던 돈을 가지면 이젠 PS와 SS를 동시에 사고도 잔돈이 남게 되었다. 게다가 각 기종들도 초반의 혼란을 벗어나 각각 자신들의 특징을 확연히 드러내는 작품들을 많이 내놓고 있다. 이젠 각 기종들이 서로를 보완하면서 공존할 수 있는 시대가 다가오고 있는 것이다. 한 예로 N64를 구입하는 유저중 PS나 SS를 이미 가지고 있는 유저가 반에 가깝다는 통계도 나와있다. 하지만 이것이 별로 우리에게 와닿지 않는 이유는 우리나라 정식 수입업체들의 가격이 좀 비싼 편이기 때문이다. 게임기 가격인하가 보급 확대의 가장 중심되는 요소 중 하나인 만큼 직배사들의 결단이 요구되는 시점이라 하고 싶다.

HOT 인터뷰!

KDS 소프트웨어 사업팀 이재호 실장

"이제 새턴이 국내에 들어오면 국내 유저들은 새턴을 선호하게 될 것입니다"

KDS의 새턴 국내 도입에 대해 하드웨어와 소프트웨어의 제반적인 문제를 담당하고 있는 이재호 실장은 앞으로 국내 게임시장에서 새턴이 인기를 얻을 것이라고 확신하고 있다.

"과거 삼성이나 LG가 게임기의 국내 도입에 실패한 것은 뭐니뭐니 해도 가격 문제와 하드웨어를 뒤받침해 줄 소프트웨어의 공급 미비였다고 생각합니다. 그런 점에서 생각하면 이번에 저희가 들여올 새턴은 싼 가격으로 유저들에게 공급함으로써 경쟁력이 있습니다. 카마의 플레이스테이션보다 싸고 A/S도 제대로 갖추면 충분히 메리트가 있을 겁니다. 또한 소프트웨어의 공급도 하이콤이나 우영이 앞다투어 들여올 예정이므로 한달에 적어도 4~5개가 유저들에게 돌아가 소프트웨어 공급면에서도 현대컴보이64를 훨씬 압도하고 플레이스테이션보다도 소프트웨어가 많아질 것입니다."

8월말에서 9월초로 새턴을 들여올 예정인 KDS는 값싼 하드웨어를 들여와 다량의 소프트웨어를 공급할 전망이다. 또한 일본어 자막이 그즈음이면 부분적으로 해제될 예상이어서 그 일조를 더하고 있다.

한편, 소프트웨어의 한글화 작업에 대해서는

"유저들의 반응은 참 좋습니다. 그렇지만 한글화 작업을 하는데 적어도 6개월이 걸리고 그 기간 동안에 유저들이 기다릴지 미지수입니다. 게다가 작업에 드는 비용이 어마어마해서 게임을 굉장히 많이 팔아야 그 비용을 뺄 수 있습니다. 한두개 정도야 서비스 차원에서 할 수도 있지만 이렇게 적자를 본대서야 어렵지 않겠습니까?" 라고 말했다.

세밀한 기획으로 꼼꼼하게 도입을 추진하고 있는 KDS는 1년 후에 국내 게임시장에서 새턴이 압도적인 영향력을 행사할 것이라고 힘있게 말했다.

매니어 오피니언

소프트웨어 리뷰

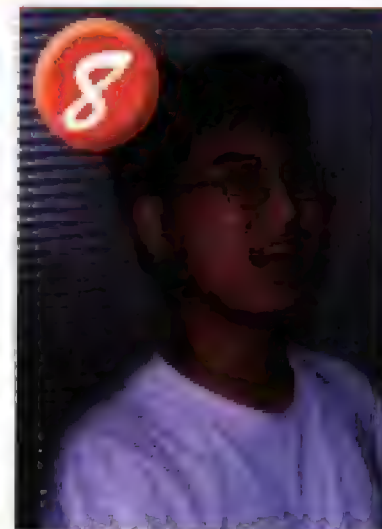
PS 「건담 더 배틀마스터」

7

플레이 스테이션의 2D 게임으로서는 대단한 성능을 보여준다. 일단 가장 눈에 띄는 점이라면 많은 로딩과 거대한 유니트들, 자유로운 확대와 축소 그리고 원작을 충실히 재현한 각종 액션 등이다. 일반 격투게임에 비해 좀 딱딱해 보이는 액션이 눈에 거슬리지만 오히려 로봇들의 대전상 리얼함을 보여준 것이라고 생각될 수 있다. 요즘 격투게임에는 필수적으로 등장하는 연습기도 물론 등장한다. 장갑이 부서진다는 점은 '제로 디바이드2'에서 힌트를 얻은 것이 아닐까 하는 느낌을 주지만 게임의 몰입도를 강화시켜 주는 데 일조하고 있다. 하지만 게임의 밸런스 상 어쩔 수 없었을 거라는 생각은 들지만 빅 잠이나 노이에질과 자크가 대등하게 싸우는 장면은 약간의 위화감을 느끼게 한다. 특별모드로 각 로봇들의 실제 성능을 발휘할 수 있는 모드가 있었다면 훨씬 좋지 않았을까 한다.

김정오
(카마 엔터테인먼트 AS 담당)

8

반다이의 건담 우려먹기(?) 일환으로 만들어진 게임이다. 그러나 그저그럴 것이라는 예측을 깨고 상당히 좋은 평판을 얻고 있다. 첫 인상은 "이거 진짜 반다이 거 맞어?"라고 말할 만큼 2D게임이면서도 많은 로딩에 비해 부드러운 움직임을 보여준다. 화면 두배분의 노이에질이 전혀 느려짐이 없이 움직이는 장면에는 참총량에서 실망한 폴스 유저들을 안심시키고 있다. ㅣ 필드나 피하기로 장거리 공격에 대처하고 바나어를 사용해 공중대쉬를 하는 점도 좋았다. 그러나 이 게임이 격투게임인지에 의문이 가는 부분에 대해선 아쉬움을 금할 수가 없다. 첫째는 캐릭터와 스토리성을 상당히 강조했으나 그에 비해 액션은 타 게임에 비해 단순하다는 것. 둘째, 게임의 흐름이 사이버보츠와 너무도 흡사하다(건담을 타고 나오는 것을 빼면 다 같다). 셋째, 캐릭터 성을 강조한데 비해 엔딩이 너무 단순하다는 것이다.

정우열
(나우누리 PS 동호회 PSG 회원)

SS 「와쿠와쿠7」

9

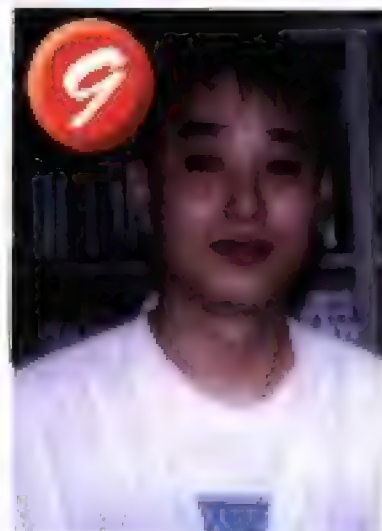
국선소프트에서 발매한 대전격투 게임으로 여러가지 패러디 요소를 첨가한 '즐거운 게임'이다. 「인디아나 존스」의 패러디 캐릭터, 「이웃집 토토로」의 패러디 캐릭터, 「스트리트 파이터」의 주인공 류의 패러디 캐릭터 등 개그 캐릭터들의 등장과 게임 중간중간에 나오는 코믹한 대화는 지루함을 느낄 틈을 안준다. 캐릭터들의 필살기는 신선함으로 가득하여 마지막 보스와의 대전에서 몸이 거대화되어 싸운다는 설정은 정말 소름하다. 타 격투게임들과는 달리 기술 하나하나가 필살기처럼 보이므로 화려한 격투를 즐길 수 있지만 통상기와 필살기를 조합하는 연속기가 적어서 게이지를 사용하는 필살기 전쟁이 될 수도 있다는 것이 단점이다. 하지만 격투의 냉혹한 세계를 최대한 우습고 즐겁게 표현했다는 점과 패러디 캐릭터의 사용이 어색하지 않았다는 점 등에 높은 점수를 주고 싶다.

고윤호
(KDS 소프트웨어 사업부)

9

처음 이 게임을 접했을 때 '이렇게 아무런 특징이 없는 게임이 과연 인기를 얻을 수 있을까?'하고 생각했었지만 그것은 너무나 성급한 판단이었다. 발매와 동시에 일본에서는 고등학교 여학생들 사이에서도 굉장한 인기를 끌었다고 한다. 깔끔한 그래픽의 캐릭터와 재미있는 스토리 설정, 조작의 간편성 그리고 토토로를 연상케하는 마루문이라는 캐릭터 등으로 인해 격투 매니아는 물론 여학생들도 호감을 가지게 된 것이다.

또한 특별한 노력없이도 충분히 게임을 즐길 수 있다는 것이 이 게임의 최대 매력이 아닐까 하는 생각이 든다. 이제 격투 액션하면 어려운 커맨드에 복잡해지는 연속기들이 떠오르게 마련이지만 이 「와쿠와쿠7」은 그런 중압감(?)을 벗어 버리고 말 그대로 '즐기는' 게임인 것이다.

그리고 이제 곧 발매될 한글화 「와쿠와쿠7」도 기대해 주시기 바랍니다.

정준석
((주)우영시스템 게임 코디네이터)

하드웨어 리뷰

SS 「RGB 케이블」

21핀 RGB단자를 가진 모니터에 접속할 수 있는 새턴용 모니터 접속 케이블로 AV 케이블 등에 비해 보다 선명한 화질로 게임을 플레이할 수 있다. 세가 정품은 물론 중국산 등 기타 비라이센스 제품도 많으니 구입시에는 가격과 성능 등을 충분히 고려하도록 하자.

현지 발매가 2,500엔
(국내 유통가 : 2만 5천원선)

새턴용 RGB 케이블은 적(RED), 녹(GREEN), 청(BLUE) 3색의 영상 신호와 음성 신호를 나누어 보내기 때문에 최강의 화질을 보장한다. 하지만 모니터에 외부 스피커 연결단자가 없을 경우 내부 스피커 언제에는 사용할 수 없어 우리나라에 가장 많이 보급된 21핀 접속부의 대우 MSX용 모니터에서 사용할 경우 음성출력이 모노로 되는 단점이 있으며, 또한 편 배열이 맞지 않는 TV에 RGB 케이블과 새턴을 연결할 경우 새턴이 고장날 우려도 있으니 RGB 케이블 사용시에는 핀 배열을 꼭 확인해 두는 것이 좋다.

이에 비해 가장 보편적으로 사용되는 AV 케이블은 아주 좋은 화질을 기대할 수는 없지만 새턴과 동봉되어 판매되는 기본적인 단자라고 할 수 있다. AV 케이블은 스테레오 출력이며 모노로 밖에 출력이 안되는 TV를 가지고 계신다면 셋탑에서 MONO로 맞추고 게임을 플레이하여 QSOUND 대응 소프트 게임을 할 때 무리가 없다. 또한 S단자 케이블은 색 신호와 휘도 신호를 분리하여 보내기 때문에 RGB 보다는 못하지만 선명한 화질을 보장해주는 단자이다. 이한 (나우누리 새턴동 도움지기)

N64 「RGB 케이블」

N64용 RGB 케이블은 아직 정식으로 발매되지 않았다. 하지만 N64와 SFC는 영상 출력부가 동일하기 때문에 SFC용 RGB 케이블을 사용하면 N64도 RGB 모니터로 게임을 즐기는 것이 가능하다.

국내유통가 15,000원

매니어 진단

현재 새턴의 차기종 하드웨어를 놓고 말들이 많다. 이에 챔프에서는 일본 게임관계자를 통해 사실의 진위를 알아 보았다.

그에 따르면 「새턴2」의 발매는 단언하건데 2000년이 지나도 발매되기 힘들다고 한다. 새턴2의 개발은 지금의 새턴이 발매된 직후부터 하고 있는데 「새턴2」에 관해 좀더 얘기를 하자면 이름은 '듀랄(DURAL)'이며 불압축 유선 버전으로 알려져 있다. 이러한 소문은 세가가 3Dfx회사와의 협정 보고서가 알려지면서부터이다. 그 보고서에는 1997년 4월 28일부로 세가와 3Dfx가 협정한 사실을 보여주는데 듀랄에 관한 사항은 언급되어 있지 않다고 밝혔다.

챔프에서는 나름대로 게임 관련자들을 초빙해 믿을 수 있는 평가를 내리고자 노력하였지만 유저 여러분들과 분명 다른 리뷰가 될 수도 있습니다. 하지만 그렇다고 무시하지 말고 나와 다른 생각을 가진 사람도 있구나 하는 생각으로 다시 한번 그 게임을 떠올리게 하는 코너가 되었으면 합니다.

N64 「스타워즈」

8

홍동표
(일러스트 프리랜서)

스타워즈 팬들은 많은 기대를 했던 작품이다. 전투기의 조종, 레이저 총격전이나 레이싱 같은 여러가지 모드를 만들어 영화의 분위기를 살리려고 노력했다. 하나의 게임안에서 다양한 장르의 게임들을 즐길 수 있는데 그 덕에 게임이 좀 더 깊이 있는 느낌을 주지 못한 것이 조금은 아쉽다. 하지만 다양한 장르의 게임을 즐길 수 있다는 것이 이 게임의 큰 장점이기도 하다.

가장 기본이 되는 3D모드는 시점을 바꿀 수 있어서 「둠」처럼 즐길 수 있고 「툼레이더스」의 분위기를 낼 수도 있다. 그러나 움직임은 닌텐도64 게임으로선 약간 부드럽지 못하다는 느낌을 받았다. 물론 타 기종에 비하자면 괜찮은 편이라고 할 수 있지만... BGM 등 게임에 사용된 음향효과는 영화의 분위기를 그대로 느낄 수 있도록 잘 만들었고 게임 안에선 퍼즐적인 요소도 많이 도입되어 풍부하게 만들려고 노력한 게임이라는 느낌을 준다.

처음 게임을 대했을 때 실제 영화를 보는 듯한 인상을 받았다. 초반부터 영화와 같이 제이들을 이용해서 적의 다리를 감아 쓰러뜨릴 때는 정말 흥분되었다. 영화를 보지 못한 유저들은 그다지 충격적이지 않겠지만 게임을 진행하다가도 영화의 한 장면이 떠올라 즐거웠다. 슈팅만이 아니라 다양한 장르의 게임을 보여주고 있는 「스타워즈-제국의 그림자」는 둠, X윙과 같은 형식의 게임과 비슷한데 모토바이 추격 장면이나 캐릭터를 조작해 뛰어다닐 때는 조작감이 힘들었지만 흥미진진하고 시원하기도 했다.

이렇게 뻬놓지 않은 방대함을 보여주고 있지만 현편으로는 어렵기도 하다. 3D 스틱을 이용해 고난이도의 조작을 요하는 부분에서는 너무 힘들다. 하지만 다른 기종에서는 도저히 상상할 수 없는 거대함과 웅장함, 스릴 등을 몸으로 느낄 수 있고 여러가지 다양한 장르를 갖추고 있어 질리지 않게 즐길 수 있을 것이다.

9

이동민
(동양공업전문대 전기과 1년 재학)

ARC 「버철 스트라이커2」

9

박재석
(축구게임 매니어)

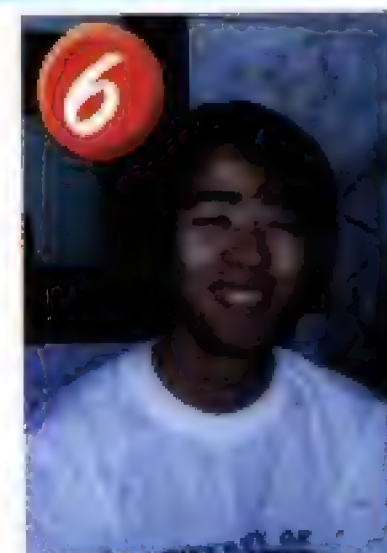
그동안 대부분의 기종으로 나온 축구 게임을 해 보았지만 세가에서 95년 발매된 '버철 스트라이커'는 나에겐 정말 충격적인 축구 게임이었다. 움직임이 나무토막과 같거나 얼굴의 형체도 잘 알아볼 수 없었던 기존의 축구 게임에 비해 버철 스트라이커는 선수들의 동작도 비교적 부드러웠으며 리플레이 화면도 사실적이었다.

내가 생각하기에 가장 완벽한 축구 게임인 '버철 스트라이커'의 2편이 얼마전 오락실에 등장했다. 2편은 1편에 비해 조작 범위가 넓어져서 롱 패스 등으로 그라운드를 넓게 사용하는 편인 나같은 스타일에게 더욱 유리해졌다.

이번에는 7개팀이 새롭게 추가되었는데 그 중에서 우루과이, 유고슬라비아, 크로아티아, 벨기에 등 4개팀은 사용하기가 다른 팀에 비해 상당히 쉽기 때문에 권하고 싶지만 우승을 위해서는 브라질이나 독일, 이탈리아 팀이 좋다.

전작인 버철 스트라이커는 세가의 놀라운 그래픽 기술을 자랑하는데는 성공했지만 게임의 재미서는 조금 부족했다고 할 수 있다. 공격 시에 볼을 드리블하면서 패스도 전혀 하지 않은 채 스틱을 이리저리 움직이면 상대팀의 수비를 대부분 제치고 골을 넣을 수 있었기 때문에 쉽게 승리할 수 있었다. 그러나 게임은 반드시 이기기 위해서 하는 것은 아니다. 그 게임을 즐기면서 해야하는데 단순히 승리만 한다는 것은 의미가 없다.

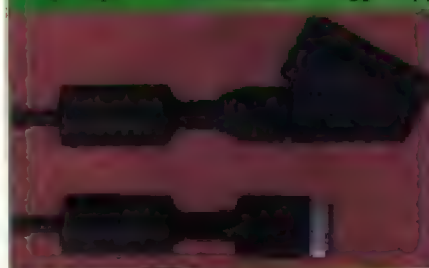
이번 2편에서는 이런 단점을 보완하려고 했던 흔적이 보인다. 그것은 바로 전술 전환 시스템이라는 것이다. 이 시스템은 게임 플레이 중에 자신의 팀 포메이션을 바꿀 수 있는 것으로 크게 노멀, 디펜시브, 어펜시브 등 3가지로 나뉜다. 기본적으로 이 전술 전환은 볼을 몰고 상대의 골 에리어에 가까이 갔을 때 포메이션을 어펜시브로 전환하거나 그 반대의 상황에서는 디펜시브로 전환하는 것이다.

6

코바타케 시노부
(디지타워 저팬 프로그래머)

게임을 하다보면 세이브는 필수! 게임기의 주변기기들이 점차 진화하면서 메모리용 주변기기도 여러가지 종류가 판매되고 있다. 그 중 이번달에는 각 기종 본체 메모리를 제외한 가장 기본적인 메모리용 주변기기를 테스트해 보았다.

N64용 RGB 케이블의 사용으로 얻은 가장 큰 장점은 보다 선명한 그래픽으로 게임을 즐길 수 있다는 것이다. 대부분의 유저들이 사용하고 있는 모니터는 AV, RF 등이 대다수이고 S단자를 사용하는 유저들도 있다. 하지만 AV, RF는 물론이고 우수한 화질을 자랑한다는 S단자도 RGB 모니터에 비하면 선명도가 엄청나게 떨어진다. AV 또는 S단자를 지원하는 모니터로 게임을 즐기게 되면 모니터 출력에 사용되는 빛의 3원색(R,G,B)의 신호가 AV(S단자) 신호에 알맞게 한번 변환(압축)되어 출력되기 때문에 선명한 화면으로 게임을 즐기는 것이 불가능하다. 하지만 RGB 케이블을 사용해서 RGB모니터로 게임을 실행시키면 색 신호의 변환 과정 없이 원래의 색상이 바로 출력되는 것이므로 색번짐이나 흐려짐 조차 없는 높은 퀄리티로 게임을 즐기는 것이 가능하다.

정혁진 (한성대학교 정보공학과 3년 재학)

PS 「RGB 케이블」

PS발매 뒤 약간의 시간을 두고 등장. 국내에서는 대형 TV들이 RGB 단자를 잘 지원해지 않기 때문에 월등한 성능에도 불구하고 별다른 인기를 끌고 있지 못하지만 일본에서는 많은 유저들이 사용하고 있다. 국내 유저들은 주로 대우의 14인치 RGB모니터에 연결해서 사용한다

현지 발매가 : 2,500엔
(국내 유통가 30,000원)

RGB 케이블은 게임기가 실제로 보여주려 하는 영상을 가장 확실하게 보여줄 수 있는 도구로 그 성능은 AV 케이블이나 S 케이블과 비교해도 확실하게 뛰어나다. 왜 그런지를 좀 자세히 설명해 보자. PS의 경우 게임기가 만드는 영상신호는 RGB신호로 만들어 진다. 이것을 AV 케이블로 출력하는 경우 RGB신호를 휘도 신호와 색상 신호로 만든 뒤 그것을 다시 합쳐서 출력하게 된다. 그것을 받은 TV는 반대로 이 신호를 다시 색상, 휘도 신호로 분리한 뒤 이것을 또다시 RGB 신호로 만들어 화면으로 출력하게 되므로 그 사이에서 화질의 대단한 열화가 이루어 진다. 이에 비해 S 단자는 색상 신호와 휘도 신호를 바로 TV로 보내주므로 변환 과정이 적어 AV 케이블에 비해 훨씬 깨끗한 영상을 보여준다. RGB 케이블의 경우 RGB 신호를 바로 TV로 보내주기 때문에 화질의 열화를 최소화해서 가장 선명한 화면을 보여주게 되는데 VF3 같은 게임들이 RGB 모니터를 기본으로 하는 것도 바로 이 때문이다. 하지만 우리나라의 경우 대형 TV들이 RGB 신호를 지원해 주지 않기 때문에 이용하기가 쉽지 않다는 것이 단점이다.

박용현 (사)아이스엔터테인먼트 프로그래머)

「포켓비스킷」
디지타워 인터뷰

일본 열도 들끓게하는 스타 만들기 게임!

포켓 비스킷

얼마전 일본에서는 타마고치도 아닌 비스킷과 같이 생긴 이상한 액정 게임기가 발매 3시간만에 동이 나 버리는 타마고치의 초히트를 위협하는 상품이 발매됐다. 그 이름하여, 포켓 비스킷! 일본에서의 엄청난 인기도 놀랍지만 더욱 놀라운 것은 이 포켓 비스킷의 기획 제작을 국내의 디지타워라는 PC게임 개발업체에서 했다는 것이다.

■제작사: 디지타워
■기종: 키 홀더
■장르: 스타 시뮬레이션

2주 안에 1위를 해야하는 스타 만들기 게임

패키지에 포장된 상태의 포켓 비스킷

포켓 비스킷은 타마고치와 같은 형태를 한 스타 만들기 시뮬레이션 게임으로 게임 시작해서 14일 이내에 인기 차트 1위의 비 아티스트를 만들어내야 하는 기본 설정이 재미있는 액정 게임으로 플레이어는 이 그룹의 매니저 역할을 맡게 된다.

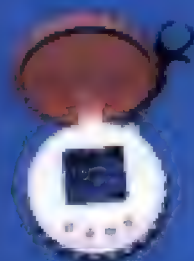
포켓 비스킷의 앞 뒷면

이 게임에 등장하는 포켓 비스킷은 테루, 지아키, 우도 등 3인으로 이들은 원래 정식 그룹은 아니었고 가수, 개그맨, 사회자 등으로 활약하다가 얼마 전부터 함께 앨범을 내고 빅 히트를 기록한 그룹이다.

그런데 이 세 사람은 각각 성격도 다르고 식사량, 놀기, 수면 시간 등 생활 패턴도 다르고 연습하기를 매우 싫어한다. 이들을 어떻게 컨트롤해서 히트 차트 1위의 톱 아티스트로 키우냐가 이 게임의 관건이다.

왼쪽부터 테루, 지아키, 우도

개성 강한 3인을 잘 보살펴야하는 것이 관건

그룹의 배고픔을 나타내는 게이지

세사람을 잘 연습시켜 TV방송인 「우리나리」에 출연시키는 것이 하루의 스케줄이다. 그러나 너무 엄격하게 연습을 시키면 스트레스가 쌓이게 되어서 클럽이나 노래방에서 해소시켜주지 않으면 안된다. 그리고 식사의 종류에도 밥과 술이 있어 배가 고픈가 불만이 있는가를 판단해 주기도 한다.

열심히 연습을 했는데도 2주 이내에 차트에서 1위를 차지하지 못하거나 차트권 안에 들어가지 못했을 때는 해산해 버리고 만다. 조금만 잘못 판단하면 차트 순위가 떨어지고 서로 갈라서는 사태도 일어난다

"인기 캐릭터와 게임기가 접목되면 타마고치도 별 것 아니죠"

반짝이는 아이디어로 반다이의 타마고치 인기를 위협하고 있는 포켓 비스킷을 기획 개발한 디지타워는 현재 일본과 홍콩 등지에 지사와 중국 현지 공장 등을 운영하고 있어 디지타워의 실질적인 대표인 서승운 사장은 일년에 반 이상을 해외에 체류한다고 해 이번에는 만날 수 없었다. 챔프는 그러나 국내에서 기획과 개발, 유통 등 전반적인 업무의 총 책임자인 김정구 사장을 만나 포켓 비스킷에 관해 자세히 들을 수 있었다.

디지타워 김정구 사장

"지난해 하반기부터 저희는 액정 게임기 시장쪽으로 눈을 돌리기 시작했습니다. 당시 인기가 있던 액정 테트리스 만큼 평범하고 대중적인 기획을 시작해서 제작한 것이 참고지기(일본명 : 소코반)였습니다. 그러나 국내보다는 일본쪽에서의 반응이 더 좋았습니다. 그 후 기획을 거듭해 결실을 본 것이 포켓 비스킷인데 저희는 일반인들에게 어필하기 위해서는 사람들이 좋아하는 그 무언가를 넣어야겠다고 생각했고 최종 결정을 보게 된 것이 인기 그룹이었습니다." 디지타워의 김정구 사장은 포켓 비스킷의 개발 동기를 차근차근 설명해 나가면서 인기 캐릭터를 이용한다면 타마고치의 인기를 누르는 것은 그리 어려운 일이 아니라고 덧붙였다.

이번 포켓 비스킷의 대히트는 디지타워 혼자만으로 이루어진 것은 아니었다. 탄탄한 해외 거래선들이 있었기에 가능했다고 김 사장은 설명한다. "일본에서의 판매원인 막스는 일본의 N-TV와 연결해 소비자들에게 가장 어필할 수 있는 포켓 비스킷이라는 그룹을 선정했으며 천지무용 시리즈로 유명한 액싱이 제품을 도입해 반다이로 납품하는 등 여러 메이커의 협력이 있었습니다."

또한 디지타워는 일본에서의 히트에 힘입어 국내 모 인기그룹과 캐릭터 계약을 체결해 내수용 포켓 비스킷도 9월에 발매할 예정인데 이에 대해 김 사장은 연예인과의 계약 문제로 아직 그룹명에 대해서는 밝힐 수 없다고 했다. "그러나 타마고치보다도 더 친숙한 게임기가 될 것임에 틀림없습니다." 현재 반다이로부터 400만개를 예약받은 상태인 디지타워는 현재 중국 현지 공장을 밤낮으로 풀가동하고 있다고 한다.

밤낮없이 기획하고 바쁘게 뛰는 디지타워인들을 보며 아이디어로 승부한다면 일본 시장의 벽은 그리 높지 않을 것같다는 생각이 들었다.

독자의 PS를 고쳐 드립니다.

챔프에서는 카마 엔터테인먼트와 협력해서 매달 2명씩 독자들의 고장난 PS 고쳐드리기 행사를 하고 있습니다. 본 페이지의 응모권을 편지나 엽서에 붙여서 보내주십시오. 응모권이 없으면 무효 처리됩니다.

PS고치기 당첨자 발표

서울시 강남구 삼성동 85-5 현대하이츠 빌라 A동 B01호 이완섭

광주광역시 서구 화정4동 928-2 금호타운 102동 101호 박형주

축하합니다

당첨되신 분은 게임챔프(3142-6820)로 전화하셔서 수리에 협조 바랍니다.

안녕하십니까?

저번에 목숨걸고 보냈다가 짤린 아이입니다. 하지만 저는 저번에 말씀드린대로 용기를 갖고 계속 도전할 것입니다. 전에 하고싶은 말을 다 써버렸기 때문에 이번에는 보충(?)만 쓰도록 하죠.

제 기종은 SCPH-3000입니다. 1년정도 영물처럼 모셨죠. 그런데 가끔 CD가 헛돌고 어쩔때는 아예 CD가 돌아가지도 않는 것입니다. 그 PS는 3년 동안 저축한 통장을 털어서 구입한 건데... 제 PS를 꼭 고쳐주세요.

그럼 안녕히 계십시오.

서울에서 부활한 게임신동 올림.

GAME CHAMP

PlayStation

<PS 무료 수리 이벤트 참가권>

게임챔프와 카마 엔터테인먼트가 주관하는 PS수리 이벤트에 참가합니다.

주최 : 월간 게임챔프
후원 : 카마 엔터테인먼트
성명 : 전화번호 :

GAME CHAMP

게임챔프 독자를 위한
롯데월드 특별 사은권

챔프에서는 즐거운 여름방학을 맞이해 독자들을 위해 세계 최대의 실내 놀이공원인 롯데월드와 협력해서 특별 할인 쿠폰을 마련했습니다. 본권 한 장이면 5명까지 할인혜택을 받을수 있으니 독자 여러분의 여름방학을 보람있게 보내는데 도움이 되었으면 합니다.

062

게임챔프 독자를 위한
특별사은권

유효기간 '97년 9월 30일

(자유이용권) 이용시간(09:30~23:00)

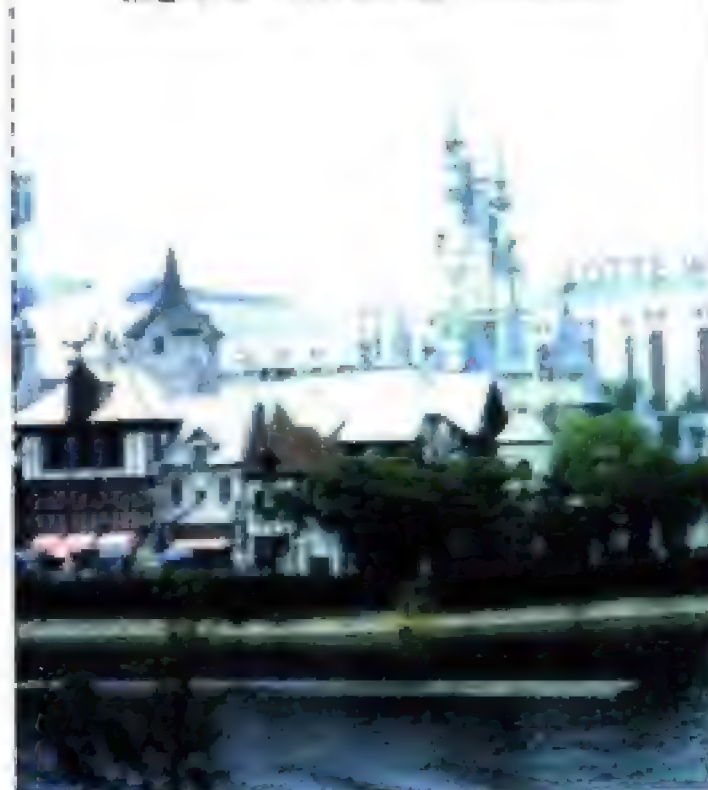
구분	정상가	할인가
어른	₩21,000	₩17,000
중고생	₩17,000	₩14,000
어린이	₩13,000	₩10,000

본권을 가지고 오시면 롯데월드 어드벤처·매직아일랜드·민속박물관 입장 및 전 시설물을 모두 이용하실 수 있는 주간 자유이용권을 할인하여 드립니다.

■사은권 1매당 5인까지 할인혜택이 주어집니다.
■티켓교환장소 : 롯데월드 정문 매표소
■문의처 : 특판팀(411-4942~4)
■본권은 비매품입니다.
■주차장 이용은 무료입니다.
주차카드에 무료주차 확인을 받으십시오.
(장소 : 어드벤처, 매직아일랜드 안내데스크)

롯데월드어드벤처 LOTTE WORLD ADVENTURE

연중무휴 야간개장(밤 11시까지)

962

게임챔프 독자를 위한
특별사은권

유효기간 '97년 9월 30일

(야간자유이용권) 이용시간(17:00~23:00)

구분	정상가	할인가
어른	₩13,000	₩10,000
중고생	₩11,000	₩8,000
어린이	₩8,000	₩6,000

본권을 가지고 오시면 롯데월드 어드벤처·매직아일랜드·민속박물관 입장 및 전 시설물을 모두 이용하실 수 있는 야간 자유이용권을 할인하여 드립니다.

■사은권 1매당 5인까지 할인혜택이 주어집니다.
■티켓교환장소 : 롯데월드 정문 매표소
■문의처:특판팀(411-4942~4)
■본권은 비매품입니다.
■주차장 이용은 무료입니다.
주차카드에 무료주차 확인을 받으십시오.
(장소 : 어드벤처, 매직아일랜드 안내데스크)

CHAMP

ABC
부수공사기구
한국ABC가입

한번 고장이면 영원히 불구일까?

미니 게임기 고장수리

지난달까지 차세대 게임기의 고장과 그에따른 수리에 관해여 알아보았다. 이번에는 상당히 많은 유저층을 보유하고 있는 휴대용 게임기의 고장에 관해서 알아보도록 한다.

미니 게임기는 여러가지 종류가 있다. 크게 현대 미니 컴보이(게임보이), 삼성 핸디 알라딘보이(게임기어) 등이 있지만 고장 부위나 원인 등은 몇가지 작은 차이가 있을 뿐 거의 동일한 사실을 발견할 수 있다.

미니 게임기의 특징이자 최고의 장점은 크기가 작고 건전지로 전원을 공급할 수 있어서 간편한 휴대가 가능하다는 점이다. 미니 게임기는 휴대하며 게임을 즐길 수 있어야 하기 때문에 상당히 견고하게 만들어져 있지만 액정 모니터가 사용되기 때문에 충격에 매우 약하다.

가격 또한 저가형이 많아 한번 고장나면 수리보다는 새로 구입한다는 고정관념이 팽배한 게임기이기도 하다.

미니 게임기의 고장

모니터의 고장인가?

■ **증세 :** 저는 미니 컴보이 유저입니다. 미니 컴보이용 게임을 너무너무 좋아해서 항상 가지고 다니곤 했어요. 얼마전에 학교에 미니 컴보이를 가져간 적이 있는데요. 제 게임기를 보더니 반 친구들이 서로 게임을 해보려고 달려들지 뭐예요? 많은 친구들이 달려들어 몸싸움이 일어나는 바람에 저는 게임기를 놓쳐버리고 말았어요. 쾅! 소리와 함께 게임기는 바닥에 떨어졌고 그 이후로 전원은 켜지는데 화면이 안나와요. 버려야 하나요?

■ **고장 원인 :** 게임기를 학교로 가져간 것이 잘못이군요. 휴대용 게임기는 액정 모니터를 사용합니다. 이 액정 모니터는 물리적 충격에 매우 약하며 큰 충격을 받았을 경우 IC가 고장나거나 액정 모니터 뒷부분의 필름이 찢어지기 때문에 화면이 아예 안나오는 경우가 발생합니다. 수리점에 수리를 맡기는 방법밖에 없는데 최악의 경우 액정 모니터 부위를 완전히 교체해야 합니다. 요즘은 액정 모니터 부위의 부품이 원활하게 공급되지 못하고 있으므로 수리가 불가능할지도 모릅니다.

그래픽이 깨지는데?

■ **증세 :** 게임기어의 수호자라 자칭하는 학생입니다. 세달전부터 팩을 꽂아도 게임 화면이 안나왔습다. 친구들에게 물어봤더니 팩과 게임기를 입으로 훅~ 불어주면 잘 된다고 하더군요. 그래서 그 방법을 유용하게 사용하던 중 게임에서 이상이 발생했습니다. 베어너클을 즐기고 있는데 어느날부터 캐릭터에 노이즈같은 것이 생겼습니다. 이제는 캐릭터 동작을 알아볼 수 없을 정도로 변했습니다. 제 게임기가 왜 이렇게 망가진거죠? 떨어뜨린 적도 없는데…

■ **고장 원인 :** 입으로 불어 게임을 즐긴 것이 화근입니다. 대부분의 유저들은 게임기와 팩의 접속이 잘 안되서 화면이 안나올 때 입으로 훅~ 부는 방법을 사용합니다. 이런 방법을 쓰면 그 즉시는 게임이 실행되고 화면이 잘 나오지만 결과적으로는 게임기가 망가져버리는 원인이 되죠. 팩의 접속 부분을 입으로 불면 입에서 나온 입김이 접속 부분에 묻습니다. 입김이 묻은 상태에서 팩을 꽂고 게임을 즐기면 팩의 접속부분은 물론 게임기의 팩 삽입구 슬롯에까지 입김이 묻게 되는데 입김은 액체 성분이기 때문에 슬롯의 접지 부위와 팩의 접속 부위를 부식시킵니다. 접속부가 부식되면 데이터의 원활한 전송이 불가능해지기 때문에 게임 화면의 그래픽 등이 깨지게 됩니다.

■ **응급 처치 :** 입으로 불게 되면 십중팔구는 입김이 들어갑니다. 그러므로 아세톤을 바른 면봉이나 솜방망이 등으로 접속 부위를 닦아주세요. 접속 부위에 먼지나 때가 묻지 않도록 보관에 신경쓰는 것도 예방 방법이죠.

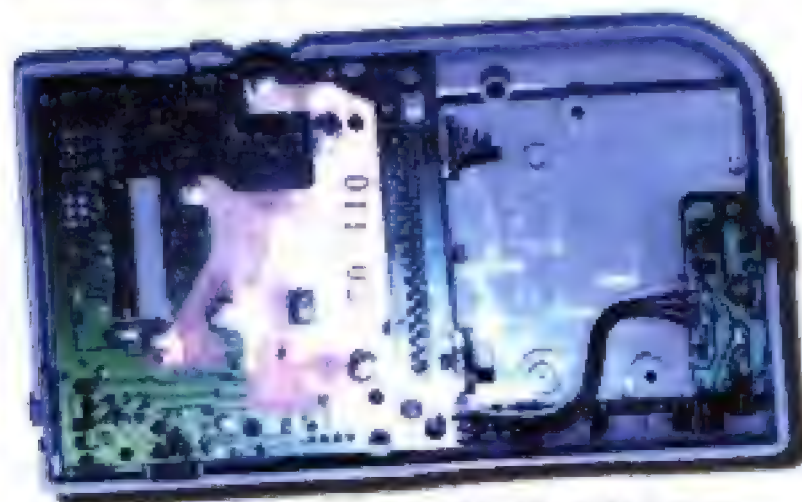
왼쪽의 비닐처럼 생긴 것이 액정 모니터와 기판을 연결해 주는 부분이다

팩이 잘 안껴져요

■ **증세 :** 게임기를 오랫동안 사용했더니 팩을 끼우는 부분이 헐렁해져서 자꾸 빠집니다. 그래서 책받침 오린 것을 같이 껴서 고정시켜 사용했습니다. 처음에는 잘 되더니 이제는 액정

모니터 오른쪽 아래부분이 잘 안나옵니다. 배경과 캐릭터가 이쪽만 오면 모두 뭉그러져 버립니다. 고칠 수 있는 방법이 없을까요?

■ 고장 원인 : 게임을 많이 즐기면 팩 꽂는 부분이 헐렁해질 경우가 있습니다. 이것은 팩을 난폭하게 꽂고 뽑아서 발생하는 것입니다. 몇번 난폭하게 사용하는 것은 몰라도 계속 그렇게 사용하면 팩 꽂는 부분은 헐렁해질 수밖에 없습니다. 이럴 때 얇고 단단한 물건을 같이 삽입해서 팩을 고정시키면 얼마간은 잘 사용할 수 있습니다. 하지만 계속해서 이 방법을 사용하면 접지 부분의 핀들이 점점 구부러지고 핀 사이가 헐렁해지기 때문에 액정 모니터의 픽셀 표현부에서 정확한 그래픽을 구현하지 못합니다.

■ 응급 처치 : 유저 차원에서 수리하는 것은 무리이고 예방하는 것이 최선의 방법입니다. 팩을 꽂고 뺄 때 가능한 조심스럽게 사용하고 핀이 구부러졌는지 자주 확인하세요.

구리색 기판 왼쪽 촘촘하게 핀이 박혀있는 부분이 팩 삽입구

세이브가 안되요

■ 증상 : RPG를 좋아하는 사람입니다. 며칠전에 생일선물로 GB용 젤다의 전설을 선물받았습니다. 저는 SFC용 젤다의 전설을 재미있게 즐겼기 때문에 너무 기뻤습니다. 그런데 이 팩이 세이브가 안되더군요. 그래서 매일매일 같은 장소만을 진행하는 악순환을 경험하고 있습니다. 선물해준 친구한테는 왜 세이브가 안되는지 물어보지도 못하고 혼자만 괴로움을 겪고 있습니다. 제발 도와주세요~.

■ 고장 원인 : 젤다의 전설, 사가 시리즈같은 RPG게임은 세이브가 필수적입니다. 세이브는 팩 속에 있는 수은전지가 있어야만 가능합니다. 하지만 오래된 게임 또는 복제팩, 합팩 등은 수은전지가 다 닳았거나 수은전지 없이 제조된 상태에서 판매되고 있기 때문에 이 상태로는 세이브를 하는 것이 불가능합니다.

■ 응급 처치 : 수은전지의 수명이 다 되어서 세이브가 안될 경우는 유저가 팩 케이스를 열고 수은전지의 종류를 확인한 후 판매하는 곳(시계점, 문구점 등)에 가서 똑같은 수은전지를 구입해야 합니다. 수은전지는 똑같은 크기에 똑같은 모양이지만 용량이 다른 것들이 많기 때문에 수은전지 위쪽에 있는 용량 표시를 주의깊게 살피는 것은 필수입니다. 참고로 휴대용 소형 게임기(테트리스 등)의 건전지 교환도 위와 같은 방법으로 합니다.

레이저가 안나가요

■ 증상 : 게임보이용 R-타입을 재미있게 즐기는 아니, 즐겼던 사람입니다. 명작 슈팅 R-타입은 계속 도전해도 항상 재미있어서 저는 매일매일 R-타입을 즐겼습니다. 지난주 일요일에 친구들을 불러서 제 실력을 자랑하려고 했습니다. 그런데 버튼을 눌러도 레이저가 발사되지 않았습니다. 제가 너무 세게 눌러서 버튼이 망가진 걸까요? 그렇다면 어떻게 고치죠?

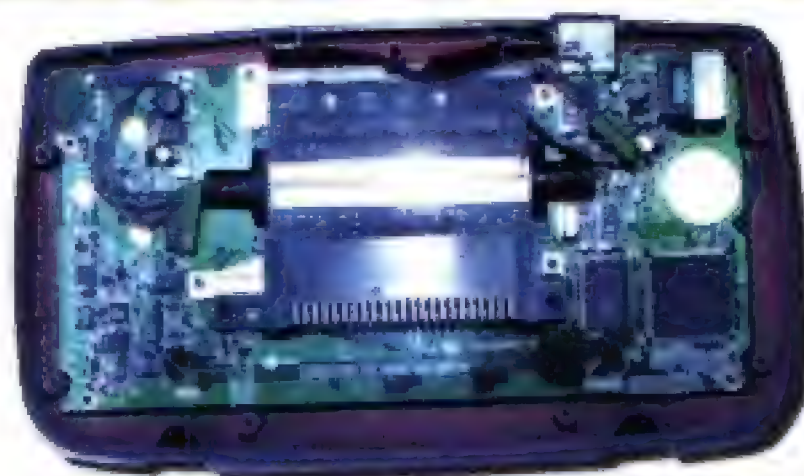
■ 고장 원인 : 가정용 게임기는 다수의 조이패드를 사용할 수 있기 때문에 조이패드의 버튼이 고장나면 다른 조이패드로 교체할 수 있지만 미니 게임기는 게임기에 부착된 버튼만을 사용해야하기 때문에 가정용 게임기에 비해 버튼 고장이 잦은 편입니다. 버튼을 눌러도 입력이 안되는 것의 십중팔구는 버튼의 금속부위에 먼지나 오물이 묻어서입니다.

■ 응급 처치 : 게임기를 분해해서 버튼을 뽑은 후 뒷부분의 금속부위를 청소해주어야 한다. 만약 금속 부위를 못이나 드라이버같은 뾰족한 금속으로 긁어주면 긁힌 부분이 공기와 맞닿아서 산화작용을 일으켜 녹슬게 되므로 절대로 긁지 마시고 아세톤을 바른 면봉이나 솜방망이로 깨끗하게 닦아주는 것이 좋습니다.

게임기가 안켜지네요?

■ 증상 : 며칠전에 친구에게 제 핸디 겜보이를 빌려줬습니다. 그저께 게임기를 돌려받았는데 버튼을 올려도 전원이 켜지지 않습니다. 아무래도 친구가 망가뜨린것 같아서 기분이 나쁩니다. 하지만 친구와 싸우게 될까봐 따지지도 못하고 있습니다. 제 게임기가 망가진 원인을 알려주세요.

■ 고장 원인 : 전원이 안들어올 때는 우선 건전지에 전력이 남아있는지를 살펴보세요. 어댑터 사용자라면 어댑터가 고장났는지부터 살펴보아야 합니다. 대부분의 고장이 건전지 접지 부분이 구부러지거나 건전지와 연결되지 않아서 발생하므로 친구가 게임기를 망가뜨린 것이 아니라 건전지 또는 어댑터가 망가졌을 가능성이 높습니다.

■ 응급 처치 : 이런 경우는 접지 부분을 닦아주거나 잘 펴서 건전지와 정확히 연결시켜주세요. 만약 물리적인 충격 때문에 기계 내부에서 고장난 것이라면 수리가 불가능합니다.

게임기어의 분해모습. 왼쪽 윗부분의 파란색과 초록색이 연결된 부분이 전원부

테트리스가 망가졌어요.

■ 증상 : 여자친구가 테트리스를 좋아해서 용산에 가서 테트리스 소형 게임기를 사줬습니다. 좋아하는 모습을 보고 저도 기분이 좋았습니다. 며칠후 여자친구가 게임기가 망가졌다고 들고 왔습니다. 그래서 건전지도 바꿔보았지만 별 효과가 없었습니다. 그래서 동네 전파사에 가지고 갔더니 수리가 불가능하다고 하더군요. 왜 수리를 못하는 거지요? 너무 작아서 수리를 못하는 겁니까?

■ 고장 원인 : 최근 인기를 끌고 있는 초소형 휴대용 게임기들은 충격에 매우 약해서 고장이 잦습니다. 휴대용 게임기들은 독특한 구조로 되어있기 때문에 고장시 수리가 거의 불가능합니다. 기존의 휴대용 게임기들은 데이터가 저장되어 있는 IC를 게임기판에 납땜질해서 연결시키는 방법으로 제작되었습니다. 하지만 초소형 휴대용 게임기는 IC와 납땜이 차지하는 공간을 줄이고 더욱 간단한 구조, 저렴한 인건비로 제작하기 위해 일명 '떡칩'이라는 것을 사용했기 때문에 IC의 수리가 불가능합니다. 사진을 보면 알 수 있듯이 걸쭉한 액체가 굳어있는 듯한 모양으로 회로들이 연결되어 있는데 이것이 바로 떡칩입니다. 떡칩은 IC와는 달리 떼어낼 수가 없고 분해가 불가능 하므로 이부분에서 고장이 나면 수리할 방법이 없습니다.

○기존 방식으로 IC가 부착된 모습

○떡칩을 사용해 회로를 단순화시킨 모습

문의처 : 차세대 게임기 수리
TEL : 713-5853

차세대흥미기획

로봇대전에서 바라본

슈퍼 로봇의 역사

발매를 눈앞에 두고 있는 슈퍼 로봇대전 F는 많은 팬들의 관심을 집중시키고 있다. 지금 인기의 절정을 달리고 있는 에바의 등장으로 팬들의 기대는 절정에 달한 느낌인데, 챔프에서는 F의 등장을 앞두고 팬들의 관심을 충족시키기 위해 시리즈 전개를 통한 슈퍼 로봇의 계보를 정리해보도록 하겠다.

슈퍼 로봇이란?

슈퍼 로봇대전 시리즈는 건담의 시대를 기본 설정으로 해서 슈퍼 로봇들이 동시에 공존하는 형태다. 즉 메인 스토리는 리얼쪽에 무게를 두고 있다는 것이다. 하지만 많은 팬들은 스토리 중심인 리얼쪽보다 슈퍼쪽을 더 선호하는 것이 사실이다. 그 이유는 아무래도 멋지고 화려한 슈퍼 로봇들의 매력때문이 아닐지. 자! 평소에 로봇대전을 즐기면서도 슈퍼 로봇에 대해 자세히 알지 못했던 독자들은 지금부터 주목!

슈퍼 로봇의 정의

슈퍼로봇이란 대체 무엇인가. 일단 정의부터 확실히 해 두는 것이 좋을 듯하다. 슈퍼 로봇은 건담에서 시작된 리얼로봇에 대한 상대적인 개념이다. 구체적 특징을 들어보자면

1> 무기들이 주로 내장형이고 발사시 이름을 외친다…
2> 적들은 매번 한 대나 두 대의 로보트를 보낸다.
3> 권선징악의 천편일률적 내용이다.
4> 정의의 로봇은 상식을 뛰어넘는 엄청난 성능을 지닌 영웅으로 묘사된다.

하지만 70년대 후반에 등장하는 슈퍼 로봇의 경우에는 이 기준에서 약간씩 벗어나는 것이 상당수 있다.

로봇대전 시리즈의 슈퍼 로봇들

1차 슈퍼로봇대전에서 시작해서 최신작인 슈퍼 로봇대전 F까지 8개 작품을 통털어 등장한 슈퍼 로봇들을 작품 제목으로만 정리해 보면 모두 15개. 지금부터 이들에 대한 전반적인 소개에 들어가겠다.

1 마징가 시리즈

● 신장: 18m, 25m
● 체중: 20t, 32t
● 방영시기: 72년 12월-75년 9월

■ **해설:** 슈퍼 로봇의 시대를 연 작품. 파일럿이 로봇내에 탑승해서 조종한다는 개념을 처음으로 도입했다. 그리고 그 수많은 무기들과 그것을 발사할때마다 외치는 무기의 이름들은 강한 이미지의 각인과 함께 그 뒤에 나온 수많은 슈퍼 로봇물에 그대로 계승되게 된다. 마징가의 첫 등장사에 조종을 못해서 그대로 쓰러져 버리는 장면은 길이 남을 명장면으로 그 뒤 마크로스, 에반게리온등 많은 애니메이션에서 인용되었다. 제2탄으로 나온 그레이트 마징가는 전작에서부터 계속 암시를 주어 왔었다. 헬박사가 야망을 갖게 되었던 원동력이 미케네인의 유물이었다는 점, 고오공대공이라는 수상한 인물의 존재 등 의문에 감추어 졌던 부분이 많았던 것이다. 그레이트 마징가에 등장했던 전투수는 전작의 기계수(우리나라에서는 기계마인이라 했다)에 비해 좀 생물적인 면모를 많이 주었는데 이는 항상 로봇들 몸 어디엔가 박혀있는 사람의 얼굴 때문이었다. 그 얼굴을 사용해 감정의 기복을 표현했는데 간단하면서도 상당히 임팩트가 있었던 것으로 기억한다. 연출기법이 전작보다 훨씬 향상되었고 특히 암흑대장군이 그레이트마징가에게 1대1로 도전해서 장렬한 최후를 마치는 장면은 명장면중 하나다.

올드팬은 누구나 기억하고 있을 감동의 장면이다

메드 사이언티스트 헬박사

그레이트 마징가는 바다속에서 출격한다.

전투수들은 고대 미케네의 시민이란 설정

2 투장 다이모스

● 신장: 45m
● 체중: 150t
● 방영시기: 78년4월-79년1월
● 대표필살기: 열풍정권지르기

■ 해설: 지저 트레일러 트럭에서 로봇으로 변신한다는 좀 바보같은 설정. 당시의 시대상 로봇이라면 무조건 변신해야 한다는 강박관념의 산물이 아닐까 한다. 당시 인기를 끌던 가라테의 액션을 로봇에 무리없이 도입하기 위해 조종석의 인간에게 와이어를 연결해서 인간이 움직이는 대로 로봇이 움직이게 한다는 방식을 사용했다. 하지만 이 작품의 가장 큰 특징은 SF판 로미오와 줄리엣이라고 해도 과언이 아닌 러브스토리. 볼테스 V에 이어 등장한 작품답게 음모와 배신이라는 대하드라마적인 요소에다가 금지된 사랑이란 요소까지 도입함으로써 드라마적 완성도를 한층 높이려는 시도를 했다.

변신의 필연성이 느껴지지 않는다

3 그랜다이저

● 신장: 30m
● 체중: 280t
● 방영시기: 75년 10월 - 77년 2월
● 대표필살기: 스페이스 선더: 그랜다이저의 최강 필살기. 초고압의 번개로 상대를 쓰러트린다.

■ 줄거리: 베가성 연합군의 침략공격에 멸망당한 프리드별의 왕자 듀크프리드는 지구로 도망쳐 평화로운 삶을 보낸다. 하지만 베가성의 마수가 지구로 미치게 되자 듀크는 지구를 지키기 위해 그랜다이저를 가지고 맞서 싸운다.

■ 해설: 이 작품은 원래 극장 애니메이션이었던 「우주 원반 대전쟁」이 원작이었다. 그랜다이저의 가장 큰 특징은 스페이저라는 비행물체와 로봇이 합체한다는 점. 겟타로봇의 말도안되는 합체신에서 진일보한 것이라고 평가할 수 있다. 특히 주인공의 슈트 인이라는 말과 함께 등장하는 좌석 이동신은 압권. 그리고 시청자에게 있어서 미지의 인물인 듀크가 적들에 의해 하나씩 정체가 밝혀짐에 따라 주인공의 행동에 설득력이 주어지는 전개는 주목할만 했다. 그리고 유독 주인공과 적측 여성 미형캐릭터와의 이벤트가 많았는데 이는 당시의 미소녀 인기 애니메였던 「마녀 메구」(국내 방영시 요술천사 꽃분이)에서 영입한 스탭영향이 컸다고 한다. 하지만 여기에서 한가지 아쉬웠던 점이 마징가Z의 주인공인 카부토 코우지! 초반에는 DFO라는 쓸모없는 기체를 타고 다니면서 보스보로트의 역할을 그대로 답습하더니 듀크의 동생인 마리아 등장뒤에는 그녀를 쫓아 다니느라 정신이 없는 한심한 모습을 보여준다. 대체 미국에서 무엇을 배운 것인지…

극장판에서의 듀크의 연인. 희아나공주. 비극적 최후를 맞친다.

믿어지지 않겠지만 그랜다이저의 원형인 로보이치다.

생동감있는 좌석 이동신은 연기만점이었다.

듀크의 동생인 마리아 프리드. 드릴 스페이저의 파일럿이다.

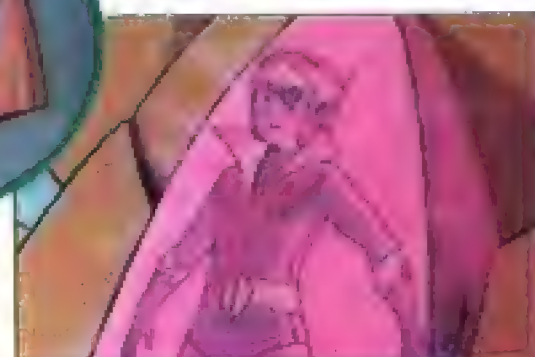
4 용자 라이딘

● 신장: 52m
● 체중: 350t
● 방영시기: 75년 4월-76년3월
● 파일럿: 히비키 히카리
● 대표필살기: 갓 버드- 히카리의 갓버드 체인지라는 외침과 함께 라이딘이 새모양으로 변신해 고속으로 몸통 박치기를 한서 적을 파괴한다.

■ 줄거리 : 주인공 히비키는 불가사의한 목소리에 이끌려 인면암에 숨겨져 있는 무대륙의 유산인 라이딘을 발견한다. 히비키의 어머니는 무황제의 딸인 레무리아였던 것이다. 그와 동시에 1만2천년의 잠에서 깨어난 대마요제 바라오가 지구 정복을 시작하는데…

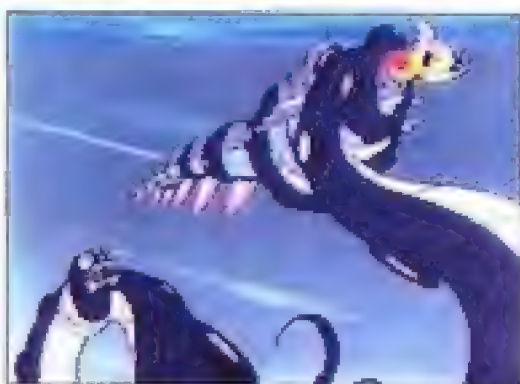
라이딘은 평소 인면암안에 위치한다

■ 해설: 건담의 캐릭터 디자이너인 야스히코 요시카즈가 처음으로 로봇물의 캐릭터 디자인을 담당한 작품. 전설의 무대륙이라는 신비한 배경설정과 새로 변형해 적과 충돌한다는 다이나믹한 필살기가 인기를 끌었다. 로봇대전에 등장하는 프린스 샤킨은 샤아를 정점으로 하는 미형 캐릭터의 원조로 불리만한 캐릭터로 시리즈 전반부의 적 사령관이다. 그리고 신비함을 강조하기 위해서인지 로봇의 수리는 무조건 인면암에서 자동적으로 행해졌고 로봇의 힘을 인간이 제어할 수 없다는 발상이 처음으로 도입된 작품이다. 최근에는 이 작품의 리메이크격인 작품인 '起者 라이딘'이 일본에서 방영중이다(하지만 내용상의 관련은 없다).

○샤킨은 중반부에서 라이딘과의 결투로 사망한다

주인공은 이마의 마크를 통해 라이딘과 합체한다

5 대공마룡가이킹

●신장: 50m(대공마룡이 아닌 가이킹)
●체중: 220t
●방영시기: 76년 3월- 77년1월
●대표필살기: 하이드로 브레이저- 가이킹의 가슴에서 만들어지는 50만도의 불덩이를 적에게 던지는 기술. 원래 투수였던 산시로의 기술을 살려 변화구를 던지는 것도 가능하다.

■ **해설:** 400m에 달하는 거대 로봇의 두부와 사출된 부속이 합체해서 새로운 로봇로 합체하는 장면은 상당히 임펙트가 있었다. 초능력자들이 로봇을 조종한다는 발상은 그 뒤로도 초인전대 바라타크나 사이코전대 코바리안 등으로 전승되었다. 다른 시리즈에 비해 마이너에 속하는 작품이기는 하지만 체내에 내장된 수많은 병기와 황당한 필살기는 이것이 슈퍼 로봇의 정통을 이은 작품이란 사실을 확인시켜 준다.

이런 황당한 크기의 적도 등장한다. 추정길이 2km이상.

6 초전자 로보 콤바트라V

●신장: 57m ●체중: 550t
●방영시기: 76년 7월-77년5월
●대표필살기: 초전자 스핀- 초 전자 회오리로 적의 동작을 멈춘뒤에 내장된 드릴을 노출시킨 뒤 회전 돌격해서 적을 분쇄한다.

■ **해설:** 현실성 있는 분리합체로봇의 시조. 이는 장난감 산업과의 연계가 중요한 역할을 했는데. 실제와 같게 변형되지 않으면 어린이들이 장난감을 사주지 않았기 때문이다. 파일럿 5명을 자세히 살펴보면 독수리 5형제와 인물 구성이 같다는 점을 알 수 있다(멋진 주인공. 날렵하게 생긴 반항아기질의 소년. 미소녀. 꼬마. 뚱보). 의도적인지는 분명치 않지만 이런한 설정은 다음 작품인 볼테스5에도 그대로 이어지게 된다. 주인공과 적 사령관인 가루다를 라이벌로 설정함으로서 이야기의 심도를 높였다. 적 사령관 가루다가 자신이 기계인간임을 알게 되는 장면이나 가루다가 주인공의 양팔을 잘라버리는 장면 등은 그 멋진 심리묘사와 함께 꼭 한번 볼만한 가치가 있는 부분이다.

컴바트라는 로봇물과 전대물의 결합형이다

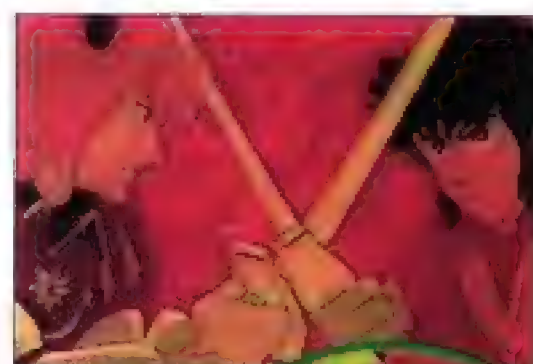
7 초천자 머신 볼테스5

●신장: 58m ●체중: 600t
●방영시기: 77년6월-78년3월
●대표필살기: 천공검V자 가르기- 가슴의 M자 마크를 떼어내 검을 만든 뒤 적을 V자로 갈라버린다.

■ **줄거리:** 우주로부터의 침략을 예견한 강건태랑박사는 지구를 지키기 위한 로봇인 볼테스V를 완성한 직후 실종된다. 수년 뒤 프린스 하이넬이 이끄는 보아잔별 침략군이 지구를 급습하자 박사의 아들인 건일일행은 볼테스V를 가지고 그들과 맞서 싸운다.

■ **해설:** 컴바트라V에 이은 초전자 시리즈의 2탄으로 인물배치나 로봇 합체등은 전작과 거의 차이가 없다. 하지만 이 작품은 단순히 전작을 카피한 속편은 아니다. 가장 큰 특징은 대하드라마적 요소를 도입했다는 점이다. 그것은 바로 주인공들의 아버지인 강건태랑이 바로 보아잔별의 황제인 라골이었다는 설정이다. 보아잔별은 철저한 계급사회의 별. 인간은 뿔을 달고 있느냐 아니냐에 따라서 대단한 차별을 받게 된다. 왕족임에도 불구하고 뿔을 안가지고 태어났던 라골은 왕으로 즉위한 직후 반대파인 잔지발의 음모 때문에 뿔이 없다는 사실이 발각되어 왕위를 빼앗겨 버린다. 겨우 지구로 도망쳐 신분을 숨긴 라골은 지구인과 결혼해서 행복한 삶을 보내며 3명의 아들을 낳게 된 것이다. 왕위를 빼앗은 잔지발은 정당한 왕위 계승자인 라골의 아들인 하이넬을 눈에 가시처럼 여기다가. 전사시켜 버리려는 목적으로 그를 지구침략의 선봉장으로 내보낸다. 결국 볼테스V는 악인의 음모에 빠진 이복형제들간의 대결스토리가 되어버린 것이다. 마지막편에서는 지구인과 보아잔 평민이 힘을 합쳐 혁명을 일으키게 되는데 그 혼란속에 카사린이 하이넬을 보호하다가 죽게되고. 하이넬은 수호신 고돌을 가지고 볼테스와의 마지막 전투에 나선다. 하지만 결국 모든일을 알게된 하이넬은 잔지발을 자기 손으로 죽이고 건일을 위기에서 구한뒤 보아잔 왕족의 긍지를 지키면서 장열히 산화한다.

하이넬은 자신의 죽음을 선택한다

보아잔의 수호신 라골

하이넬과 건일의 대결

○카사린은 사랑하는 하이넬을 위해 죽는다

잔지발의 최후

8 무적초인 점보트3

●신장: 60m ●체중: 700t
●방영시기: 77년10월~78년3월
●대표필살기: 문 어택 - 머리 위의 초생달 마크에서 무수한 초생달 형의 빔이 발사되어 적을 둘러싼 뒤 한점으로 집결해 폭발한다.

■ 줄거리: 지금으로부터 300년전, 우주의 파괴자인 가이조쿠에게 고향을 파괴당한 비알성인은 우주선을 이용해 지구로 도망친다. 하지만 카이조쿠의 손길이 지구로까지 습격해 오자 비알성인의 후손인 신패밀리는 선조들의 유산인 점보트3를 이용해 그들과 싸우게 된다.

■ 해설: 로봇애니메이션의 대명사인 선라이즈의 첫 오리지널 작품. 점보트3가 우리나라에는 거의 알려지지 않았기 때문에 그냥 그렇고 그런 작품으로 생각하는 사람이 많겠지만 그것은 큰 오해다. 한마디로 점보트3는 종래 거대로봇 애니메이션에서 당연하다고 생각되던 모든 터부에 도전한 작품인 것이다.

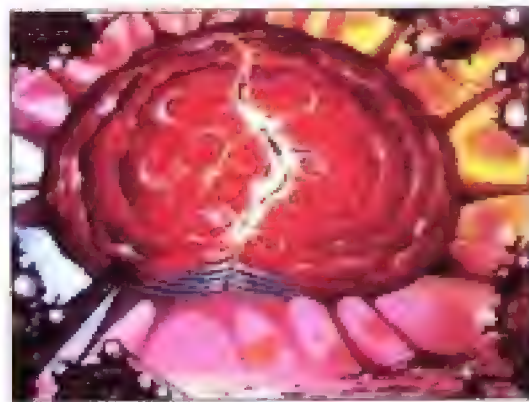
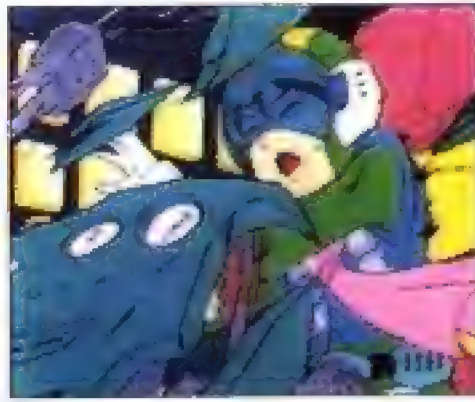
1. 정의의 로봇은 전지전능?

종래 슈퍼 로봇물과는 달리 일단 파괴된 건물 등은 절대 자동적으로 수리되지 않는 것은 물론 점보트가 쏜 폭탄이 빗나가면 그것이 주위에 피해를 입힌다. 때문에 신 일가는 지구를 지키는 입장임에도 불구하고 주변사람들에게서 돌팔매를 당하는 처지가 된다. 그들은 아무에게도 인정받지 못하는 괴로운 싸움을 계속하게 되는 것이다.

2. 로봇의 무기는 내장형?

점보트3는 3개의 기체가 합체해서 이루어지는 로봇. 하지만 3개의 기체중 하나인 선버드는 독자적으로 점보 에이스라는 로봇으로 변신할 수 있었다. 그런데 이 점보 에이스는 슈퍼 로봇 사상 처음으로 총을 사용하는 로봇이었다. 게다가 광선총이 아닌 탄환총. 그리고 규정량을 쏜 뒤에는 반드시 탄창을 이용해 탄알을 보충해야 했다. 게다가 각종 옵션장비를 부착함에 따라 다용도로 이용이 가능한 총이었다. 로봇이라면 내장무기가 기본이라 생각했던 시대에는 상당히 신선한 발상이었다.

3. 악당의 목적은 지구의 정복?

카이조쿠의 목적은 한마디로 살육이다. 어설픈 지구정복 따위는 안중에도 없다. 그리고 점보트와의 싸움도 그다지 필사적이 아니라 어느 정도 살육을 즐기는데 있는 여흥거리로 생각한다. 카이조쿠의 목적, 그리고 제1화에서 적 보스 부차의 '음, 죽일 인간이 널널하군. 잠에서 깨어난 가치가 있어' 라는 말의 농축된 의미는 엔딩에서 밝혀지게 된다.

한마디로 이 작품은 나오는 로봇만 거대로봇일 뿐 그밖의 설정은 모두 파격을 달리고 있다. 그리고 이야기가 진행될수록 점점 하드해지는 스토리 전개는 정말 충격적!! 핍박받는 주인공들과 시민들의 이기적인 모습들. 그중 4차에서도 약간 인용되었던 인간폭탄 작전은 정말 쇼킹한 스토리였다. 카이조쿠에게 납치된 뒤 몸에 폭탄이 장치된채로 풀려난 많은 사람들. 통상 작품이라면 주인공의 놀라운 활약으로 그들은 구출되었겠지만 그 기대는 무참히 배신당한다. 주인공의 걸프랜드와 친구가 그의 눈앞에서 폭사. 남에게 피해를 입히기 싫은 사람들이 산속에 모여 '나는 아직 죽고 싶지 않아' 하고 외치며 죽어가는 장면들은 정말 어린이용 애니메이션이라고는 생각할 수 없을 정도였다.

심지어 마지막 부분에서는 지구로 낙하해 가는 카이조쿠의 우주선에 잠입하기 위해서 2호기와 3호기가 육탄돌격해서 둘다 전사. 사촌들의 희생을 딛고 적의 보스와 대면한 주인공이 발견한 것은 카이조쿠의 보스가 비알에서 만든 정의의 컴퓨터였다는 황당한 사실이었다. 카이조쿠의 목적은 우주에서 악을 물리치는 것. 카이조쿠는 지구도 비알성도 나쁜 마음을 가진 사람들이 많아져 우주의 평화를 해칠 위험이 있기 때문에 멸망시키려고 했던 것이다. 주인공은 자포자기의 심정으로 컴퓨터를 폭파시키고, 신 패밀리는 주인공을 커버하기 위해 모선 킹비알을 이용해 적 우주선과 함께 산화해 버리고 만다. 결국 극적으로 탈출한 주인공을 뺀 모든 주 캐릭터들이 마지막 싸움에서 사망해 버리는 것으로 이야기는 끝난다. 이러한 비극적 결말을 이해하는데는 이 작품의 총감독이 건담과 같은 토미노씨라는 사실을 명심할 필요가 있다. 이 작품은 건담의 리얼계 노선의 원점인 동시에 이데온, 단바인에서 보여주었던 전캐릭터 사망엔딩의 시발점이기도 한 것이다. 4차 로봇대전에서 이 하드한 스토리가 충분히 반영되지 못한 일은 좀 실망스러운 일이었지만 다음 시리즈에서의 재등장을 기대해 본다.

점보에이스의 다목적건, 점보 라이플

지구로 추락하는 부차의 우주요새

지구를 지키는 신 패밀리

2, 3호기는 육탄 돌격으로 해치를 연다

드디어 발견한 적의 진짜 보스, 하지만…

게이코의 최후

점보트팀. 왼쪽부터 게이코, 켄베이, 우치다

9 겟타로봇 시리즈

●신장: 겟타1: 38m
●겟타 드래곤: 50m
●체중: 220t - 330t
●방영시기: 74년 4월~76년3월
●대표필살기: 겟타 빔- 1호의 가슴에서 발사되는 3만도의 파괴광선. 그 파괴력은 절대적이다.

■ 해설: 마징가 Z의 대부인 나가이고와 그의 제자인 이시가와 켄의 합작물인 겟타로봇은 마징가 Z와 함께 거대로봇의 초석을 만든 작품이다. 형태기억 합금을 이용해서 만든 3개의 비행물체가 결합해서 로봇이 된다는 식인데, 그것도 결합 순서에 따라 전혀 다른 3가지 로봇이 된다는 획기적 발상이 눈에 띄었다. 마징가Z때와는 달리 주 등장인물이 세명이라는 점 때문인 것도 있었겠지만 등장 캐릭터들의 인간적인 면을 강조했다. 공룡제국의 멸망과 함께 겟타로봇G로 주력로봇이 바뀌고 백귀제국이 새로운 적으로 등장했지만 내용상 큰차이는 없었다. 4차 로봇대전에서는 겟타가 진겟타로 변한다는 설정이 나오지만 진 겟타는 '겟타로봇 고'라는 신작 만화에 나오는 로봇으로 애니메이션화 된 적은 없다.

○진겟타는 만화책에만 등장했다

신 멤버인 벤케이. 어린애들을 좋아한다

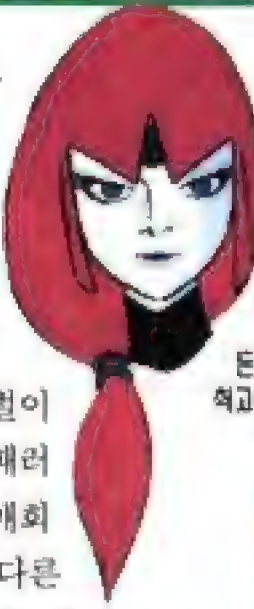
○공룡제국을 이끄는 공룡대왕

정의의 삼총사 료, 신, 무사시

10 무적초인 타이탄 3

●신장: 120m
●체중: 800t
●방영시기: 78년6월~79년3월
●대표필살기: 선 어택

■ 줄거리: 화성에 기지를 두고 있는 사이보그 인종인 메가노이드. 전 인류의 메가노이드화를 노리는 돈자우라의 지령을 받은 전투원들이 세계 각지에서 활동을 개시한다. 하지만 이 야망을 저지하기 위해 나선 젊은이가 있었으니 그 이름 파람만장. 일찌기 인류의 우주진출을 위해 메카로이드를 개발한 장본인인 파람창조의 아들이었다.

■ 해설: 로봇대전의 최고 인기 로봇중의 하나인 타이탄3. TV방영은 점보트3를 뒤이어 시작되었고 총감독도 같다. 하지만 전작의 암울한 분위기를 의식한 듯 상당히 코메디기가 있는 히로물이 되었다. 주인공 파람만장은 화성에서 가져온 막대한 금괴를 가지고 있는 벼락부자로 연구에 미쳐 어머니와 형을 실험용으로 사용해 죽여버린 아버지를 원망하는 마음에서 메가노이드의 타도에 앞장선다. 산쵸 레이카와 뷰티풀 다치바나 라는 두 미녀를 대동하고 조수 토포, 집사 갸리슨으로 이루어진 5인조가 벌이는 각종 모험은 패러디의 연속! 매회마다 서로 다른 미녀들에게 휩싸이는 파람만장의 모습은 루팡3세나 훗날의 시티헌터를 연상하게 하는데 부족함이 없다. 하지만 이런 희극적인 전개에도 불구하고 주인공의 비극적 과거, 파람만장 자신도 메가로이드일지 모른다는 것을 보여주는 각종 에피소드, 적의 보스 돈자우라가 아버지 파람창조였다는 점, 암울한 엔딩 등은 역시 토미노씨의 작품임을 느끼게 해준다.

신쵸 레이카. 원래는 인터폴 여비급생이다. 1편 이후로 만장의 비서

메가노이드의 최고지휘자인 돈자우라의 연인. 실질적 최고사령관이다

집사 갸리슨. 만장의 보호자격 존재이고 메카의 수리를 맡는다

뷰티풀 다치바나. 대부호의 딸이지만 만장의 비서로 활약한다

매편마다 미녀들과의 트러블에 휩싸이는 만장

11 무적로보 트라이다G7

●신장: 57m ●체중: 777t
●방영시기: 80년2월~81년1월
●대표필살기: 드라이터 버드어택

■ **줄거리:** 국민학생인 다케오가 사장으로 있는 다케오제네럴 컴퍼니는 우주에서 구조, 운송, 전투등 무엇이든 하는 해결사 회사다. 영세기업이기는 하지만 지구 최강의 로봇 드라이다G7을 가지고 있기 때문에 국방성으로부터의 요청을 받아 태양계를 침략해 오는 로봇제국의 거대 로보트를 퇴치하기 위해 출동하게 된다.

■ **해설:** 건담을 끝낸 토미노씨가 타이탄3에 이어 다시 한번 도전한 코메디물. 로봇물과 일상생활 그리고 회사경영이라는 요소를 적절히 결합시킨 수작으로 평가받을 만 하다. 항상 일을 따러 분주한 사무실, 출동의뢰가 떨어지면 학교를 조퇴시키기 위해 자전거를 타고 달려오는 전무, 미사일이 한발 빗나갈 때마다 주판알을 튕겨대는 경리의 모습은 웃음을 참지 못하게 한다.

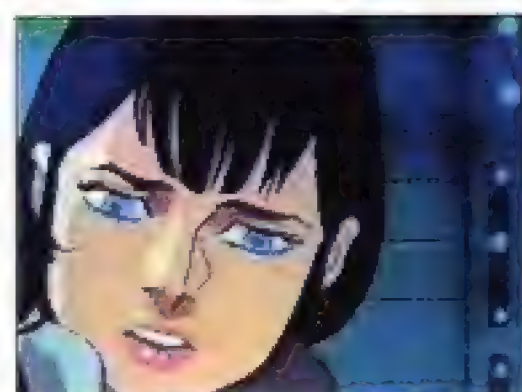
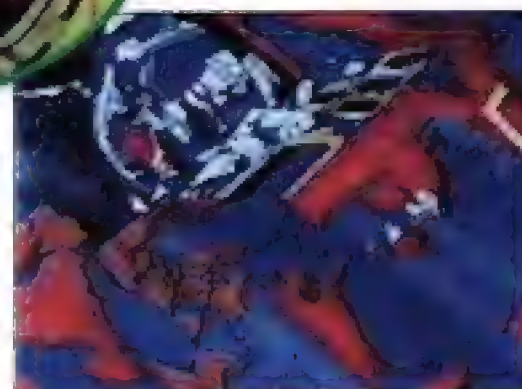
의뢰가 들어오면 다케오 컴퍼니의 자가용이 급 출동한다. (전용 자전거)

언제나 회사운영은 적자

12 전설거신 이데온

●신장: 105m ●체중:5650t
●방영시기: 80년5월~81년1월
●파일럿: 유키 코스모
●대표필살기: 이데온 소드-이데의 에너지가 최고조로 달했을 때 이데온의 손부분에서 나오는 광선검. 그 위력은 행성을 갈라놓을 수 있다.

■ **줄거리:** 안드로메다 성운의 식민지인 조로성에서 제6문명인의 유적을 탐사하고 있던 지구인들은 전설의 초 에너지인 이데를 찾아 다니는 이성인 밥그란과 조우하게 된다. 서로의 사소한 오해로 생긴 접촉은 전투로 발전하고 위기에 처한 지구인인 코스모일행은 발굴한 우주선인 소로쉽과 거대 로보트 이데온을 가지고 탈출한다. 하지만 그들이 가는 곳마다 전투가 일어나게 되고 그들은 우주를 떠돌아 다니는 신세가 되고만다.

■ **해설:** 이번 F에서 처음 등장하게 되는 로봇으로 작품설정은 리얼로봇이지만 로봇의 월등한 성능(사실상 공포) 때문에 슈퍼 로봇으로 분류했다. 건담의 뒤를 이은 작품으로 각 등장인물간의 심한 충돌, 겹겹히 쌓이는 오해에서 비롯된 비극이 잔혹하리 만큼 직설적으로 표현된다. 암살, 반목, 배신이 정신없이 얽히는 가운데 태어난 사랑과 드디어 발동을 개시하는 무한에너지 이데에 대한 강한 이미지는 Z건담, ZZ는 물론 훗날 유명 SF애니메이션에 큰 영향을 끼쳤다. 이런 충격적 전개 때문에 장난감 판매가 떨어지자 43화 예정이었던 작품이 4화를 줄인 39화에서 갑가기 끝을 맺게 되었다. 이에 속편을 바라는 팬들의 성원의 소리가 높자 제작진은 1-39편을 정리한 극장판인 이데온 접촉편과 미제작이었던 40-43를 극장판으로 만든 이데온 발동편을 동시에 개봉하여 큰 호응을 얻었다. 소녀의 머리가 날라가는 충격적인 오프닝으로 시작되는 이데온 발동편은 어중간하게 끝났던 TV판의 단점을 확실하게 보완해 지금도 토미노씨의 애니메이션중 최고 걸작의 하나로 손꼽히고 있다. 이데의 무한파워가 대체 로봇대전에서 어떻게 전개될 것인지 정말 기대되는 부분이 아닐수 없다.

이데온게이지. 이데의 힘의 발현정도를 표시한다

이데온의 최후

비극의 여인 카라라. 밥그란 사령관의 딸이지만 지구인과의 아이를 가진다.

어린애를 제물로 이데의 발현을 기원하는 제럴

코스모들의 영혼은 메시아의 인도를 받아 새로운 별으로 향한다

카쨩의 머리가 날라가 버리는 발동편의 충격적 오프닝

코스모와 카쨩의 다정한 한장면

파동건의 위력은 행성에게서 솔로쉽을 구한다

슈퍼 로봇의 계보를 마치며

이상으로 슈퍼 로봇대전에 등장했던 슈퍼 로봇들을 정리해 보았다. 하지만 분량문제 때문에 일부 로봇트가 간략하게 소개되고 고쇼군과 단쿠가가 생략된점은 아쉬움이 남는다. 사실 슈퍼 로봇 대전은 우리나라 사람이 즐기기에는 약간 부족한 점이 많다. 부디 이 글이 유저들의 작품 감상에 도움이 되었으면 바램이다.

발매직전 체험판 공략

사가 프론티어

사가 시리즈의 최신작인 사가 프론티어가 드디어 발매를 눈앞에 두고 있다. 챔프에서는 마지막 동료인 에밀리아 스토리의 소개와 함께 FFT에 포함된 체험판에서 선택가능한 「쿤」과 「T260G」두 캐릭터의 짧은 스토리를 공략해 보았다. 단 이 체험판은 일부의 내용이고 도중에 생략된 이벤트도 있는 것으로 보인다.

PlayStation

■제작사: 스퀘어
■장르: RPG
■발매일: 97년 7월 11일
■발매가: 6,800엔

분석자 : 고윤호 (KDS S/W 사업부)

너무 짧다는 것이 좀 마음에 걸리기는 하지만 전체적으로는 만족스런 수준이었다. 각 캐릭터에 따른 풍부한 NPC의 존재로 각 캐릭터의 특성이 살아났고 스토리의 멀티성도 한층 강화되었다.

마법이나 특수기술의 연출은 모두 최상급. FF7에서 발전된 기술의 활용이 돋보인다.

플레이시간은 3에 비해 길어질 것으로 보이지만 난이도는 그다지 높지 않을것 같다. 다만 옥의 티라고 할수 있는 것이 배경과 캐릭터가 잘 조화를 이루지 못하는 것으로 보이는데 정태 시정되어야 할 부분이라 생각한다.

사가 프론티어 체험판 공략

밝은 성격의 변신 몬스터 '쿤'

반지를 찾아서

나날이 생명력이 약해져 황폐해져만 가는 마그벨. 마그벨은 이야기의 주인공인 쿤이 태어나 자란 곳으로 쿤이 할머니께 들은 말에 의하면 옛날에는 아름다운 세계였다고 한다.

'내 이름은 쿤. 이곳 마그벨에서 살고 있어. 마그벨은 옛날 아름다운 세계였다고 할머니는 말했지만 나는 태어나서부터 이런 마그벨밖에 보질 못했어. 마그벨은 죽어가고 있대. 모든 물체에는 끝이 있다고 할머니는 죽기전에 말했었지. 때문에 슬퍼할 일은 아니지만 나는 아직 어린아이였기 때문에 할머니가 무슨 말을 하는지 알 수 없었어. 그렇지만 할머니가 돌아가셨을 때에는 눈물이 멈추질 않았지. 마그벨이 죽을 때, 그때도 나는 눈물을 흘릴까…'

쿤의 독백이 끝나고 동굴내에 들어오면 플레이어의 의지대로 움직일 수 있다. 일단 약간의 전투를 체험해보고 싶다면 동굴내에 있는 「배틀 자매」와 대화를 하면 된다. 이기기는 어렵지만 져도 상관없으므로 신경쓰지 말자. 동굴내의 친구와 이야기를 하면 장로가 찾고 있다는 말을 듣게 된다. 동굴의 안쪽에 있는 장로의 방으로 가자.

지진이 일어나지 밖으로 뛰쳐나온 쿤. 이곳이 쿤의 고향 마그벨이다

쿤에게 마그벨의 미래를 거는 장로. 그러나 그 역시 미래를 거는 사람이 쿤이라는 사실에 불안해 한다

'장로는 정말로 나이가 많아보여. 대체 몇살이지…? 아크! 빨리 인사하지 않으면 또 혼나겠군.'

"안녕하세요. 장로님."

"인사는 됐다. 시간이 다 되어가고 있어. 너도 알고 있다시피 마그벨은 더 이상 버틸

수가 없어. 아니. 본래라면 벌써 붕괴되어 있어야 하지… 이 반지를 봐라. 강력한 마력을 품고있는 반지다. 지금은 멸망한 종족의 유산이지. 이 반지에 온 힘을 기울여 마그멜을 지탱해 왔지만 이제 한계에 다달았다."

장로는 쿤을 가까이 오게한 뒤 반지를 쿤에게 건네준다.

"어!? 안쪽에 무언가가 새겨져 있다… 모여라… 나의 동생. 만드는 당신의 소완…"

"「나의 형제를 모아 소원을 이루어라」. 그 반지에 형제가 있다면 그 힘을 모아서 마그멜을 지탱하는 것이 가능할지도 모른다. 이 반지를 너에게 맡기마. 형제를 모아라."

장로는 쿤과의 대화 도중 리존의 입구를 연다.

"다행스럽게도 어느 리존의 근처에 와 있다. 여기부터 여행을 시작해라."

"장로님. 어째서 저를 선택하셨죠?"

"꿈을 꾸었다. 그 꿈은 마그멜이 보여준 꿈이다. 자~ 가라!"

쿤은 인간의 모습으로 변하고 리존 속으로 뛰어든다. 그 뒤에 리존의 입구는 닫히고 장로는 불안을 감추지 못한다.

'쿤으로 괜찮을까…? 불안하군…'

동료들을 만나다

술집에서 만난 메이렌과 쿤. 그녀는 반지 연구가이다

리존을 통해 큰 마을에 도착한 쿤은 마을에서 가장 시끄러운 술집에 들어간다. 그곳에서 사람들과 반지에 관해 대화를 하게 되면 동료를 얻을 수 있다.

"저 반지에 대해서…"

"반지가 어쨌는데?"

"이런거요."

쿤은 자신의 반지를 보여준다.

"우연이네. 나도 반지를 찾고 있거든. 그런데 너는 어디에서 왔니?"

"제 이름은 쿤. 마그멜에서 왔어요. 이 근처에… 벌써 없어졌구나. 마그멜은 이곳저곳으로 움직이기 때문에 가끔 이 근처로 와요."

"마그멜… 여러 곳을 방황하는 리존이 있다는 이야기는 들었지만 사실이었군. 방금 우연이라고 말했지만 사실은 그렇지 않아. 반지가 반응을 보이고 있어. 반지형제가 모이고 싶어 한다는 생각이 드는데. 그래서 너와 내가 만난 걸 꺼야. 분명히."

"우와~ 누나 반지에 대해서 많이 알고 있구나."

"헤헤. 내 이름은 메이렌. 반지 연구를 하고있어. 너… 쿤은 그 반지 어디서 났어?"

"마그멜이 부숴지려고 해. 그래서 반지를 모아 어떻게든 해보려고."

"부숴져!?"

"응. 수명을 말하는 거야. 때문에 별도리가 없다고 생각하지만."

"별도리가 없다고… 마그멜이 부숴지는 거잖아? 보통 일이 아니잖아!?"

"그런가. 부숴지는 것은 모두 어쩔 수 없다고 생각하고 있어. 하지만 부숴지지 않을 수 있다면 그 쪽이 좋으니까 장로가 반자를 모아오라고 말했어."

"그래. 큰일이네… 내가 도와줄게. 마그멜을 지키자. 반지가 있는 장소는 대강 알고 있으니까."

"우와~ 대단해! 그럼 빨리 모으러가자."

"어떻게 해서 모을 생각인데?"

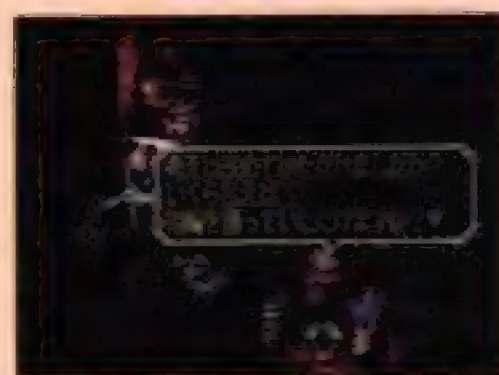
"잠깐 빌려 달라고 부탁하지 뭐."

"쿤… 세상은 그렇게 친절한 사람들만 있는게 아니야. 그리고 아까처럼 간단히 반지를 보여줘서는 안돼. 나쁜 사람들도 있으니까."

"응. 알았어. 그런데 메이렌. 나쁜 녀석이란건 어떤 녀석?"

"어쩔 수 없군… 그럼 나쁜 녀석을 만나러가자. 운이 나쁘게도 다음 반자를 가지고 있는 주인이 대단히 나쁜 사람이야."

"헤에~ 그냥 나쁜 사람도 대단히 나쁜 사람이라고? 기대되는데."

첫 번째 반지를 손안에

카바레로에게 반지를 팔라고 말하는 메이렌. 그러나 카바레로의 대답은 황당한 일뿐...

메이렌이 동료가 된 뒤에 술집 내의 사람들과 전부 이야기 해보면 동료를 더 모을 수 있다. 이곳에서 동료가 되는 캐릭터는 로봇인 T260G와 술주정뱅이 젠. 그리고 방랑자 류트다. 동료를 다 모았으면 술집에서 약간 위에 있는 카바레로의 사무실로 가자.

"카바레로씨! 생각은 바뀌셨습니까? 얼마를 지불하면 반지를 넘겨 주시겠습니까?"

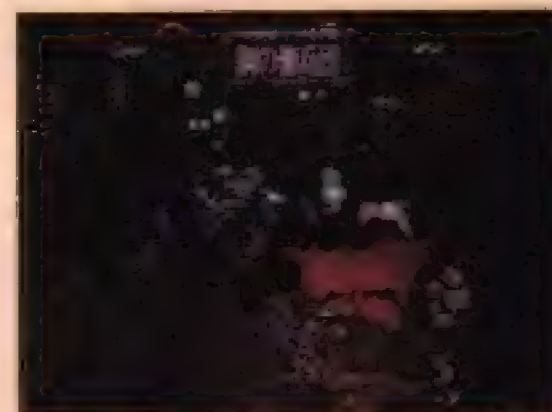
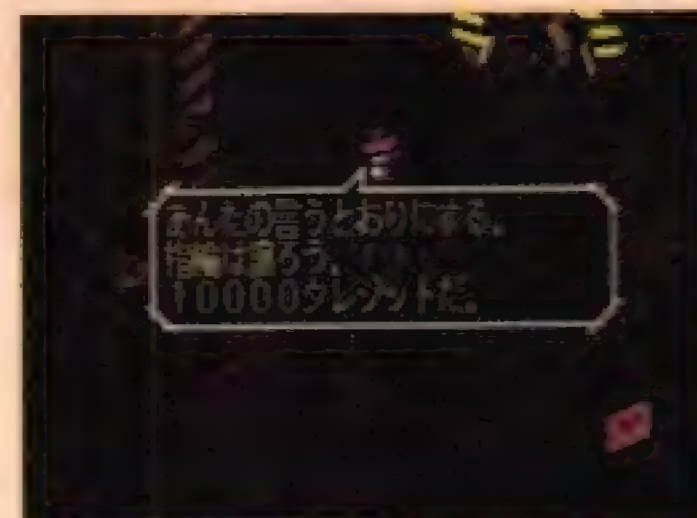
메이렌을 구하기 위해 양동작전을 펼치는 쿤일행

"생각을 바꾸는 것은 그쪽이지요. 세뇨리타! 나는 돈 따위는 필요없다고 말했을텐데. 난 단지 당신과 함께 즐거운 한때를 보내고 싶을 뿐이죠! 양심적인 거래라고 생각하는데."

카바레로의 말에 잠시 생각에 잠긴 메이렌은 그 거래를 허락한다. 말리는 동료들에게 반지를 얻기 위해서라며 카바레로와 그의 일당들을 따라가는 메이렌. 쿤과 일행은 메이렌을 구하기 위해 카바레로의 공장으로 들어갈 결심을 한다.

적과의 전투에서는 양대위의 적이 집중 사격을 하니 HP에 주의하자

카바레로의 경호원들을 피해 공장에 잠입하기 위해 양동작전을 사용하는 쿤과 일행. 작전은 성공해서 메이렌과 만나게 되고 카바레로에게 반지를 건네받기 위해서 그의 뒤를 쫓아간다. 공장 안쪽에 있는 카바레로와 만나서 그의 보디가드를 이기면 카바레로는 반지를 건네준다. 기뻐하는 메이렌과 쿤. 그러나 그들의 모험은 이제 막 시작됐을 뿐이다.

카바레로의 보디가드. 의외로 강하므로 HP유지에 힘쓰자

자신의 보디가드까지 패하면 돈 10000크레디트에 반지를 넘겨준다

임무를 잊어버린 전투로보 T260G

우주에서 떨어진 로봇

그때 리전에서는 한 힘대가 강제 돌입을 행하고 있었다

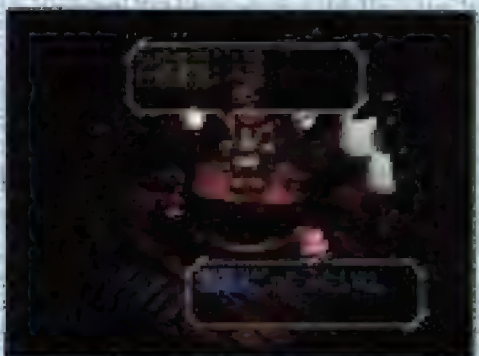
겉으로 보기에는 평화스러운 리존. 그곳에 외부로부터의 전함이 무리하게 돌입하고 있었다. 전함은 기능의 80% 이상을 손실하고 함장에게 대피를 권한다. 잠시후 강한 폭발과 함께 전함은 사라지고…

T26OG를 발견한 타임

누나와 함께 고철수집과 그것을 생계로 생활하는 타임은 여느 때와 다름없이 크레타쪽으로 나와 쓸만한 물건을 찾고 있었다. 그리고 타임이 발견한 것은…

"어때요? 고쳐질 것같아요?"

"글쎄 일단 해봐야 알겠지만 이녀석, 보기에는 어래도 전투용인 것같다."

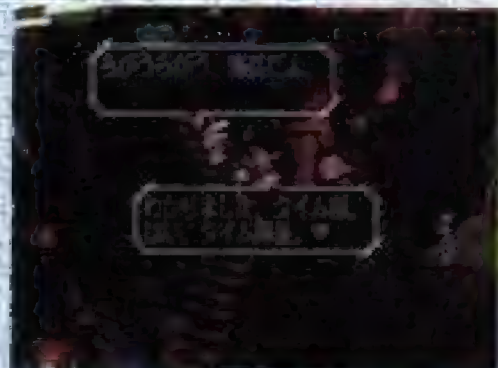
"전투용~! 우와~ 대단해~!!"

T26OG는 타코 수리상의 도움으로 고쳐지지만 임무와 대부분의 전투능력을 상실한다

타코 수리상이 전기 쇼크를 줘도 로봇이 별 반응을 보이지 않자 타임의 누나 로즈마리는 오히려 좋아한다.

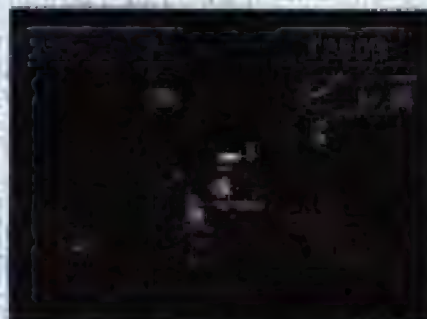
"누나는 이거 팔 생각이었어?"

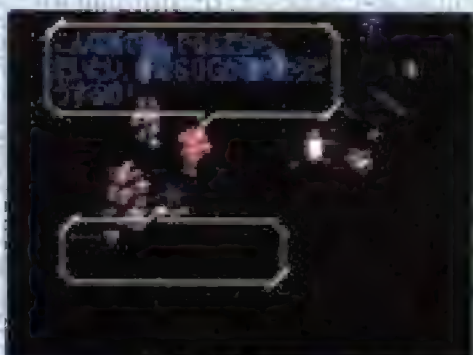
"당연하지. 살아있는 코어는 비싸게 팔리기 때문에 대강 팔아도 1개월분 생활비는 된단 말이야."

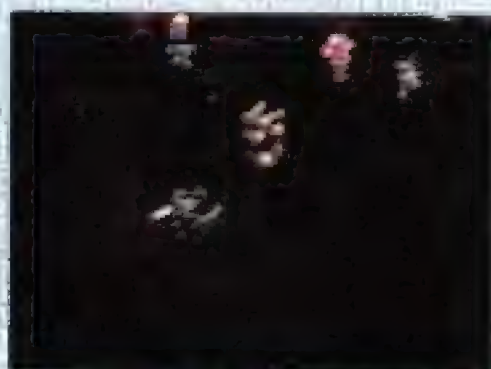
장난꾸러기 타임은 T26OG에게 자신을 대장이라 부르게 하고 모험을 떠나자고 하는데…

순간 로봇이 작동하기 시작하고 자신의 상태를 체크한다. 그후에 타임에게 말을 걸면 타임은 자신이 로봇을 주워왔다고 말하고 로봇은 자신의 이름을 T260G이라 하고 타임을 대장이라 부른다.

"항상 누나는 혼자서 아무데나 다니지 말라고 말했지만 이제는 혼자가 아니니까 괜찮겠지. 이제부터는 나를 대장이라고 불러. 우리는 모험을 떠나는 거야. 타임 모험대!"

투기장에서의 결투

마을 밖에 나가면 '쉽 발착대'를 시작으로 '크레타', '투기장'을 가볼 수 있다. 투기장 이외에는 이벤트가 생기지 않으므로 투기장으로 가자. 투기장에 도착해서 왼쪽에 있는 방에 들어가면 투기장에 출전할 수 있다.

투기장에 가면 시합을 할 수 있다

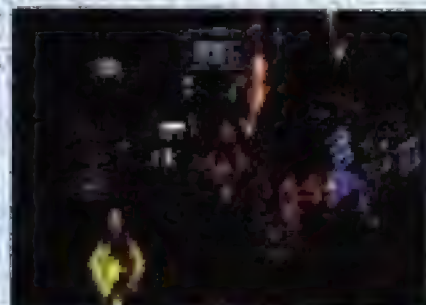
투기장에서는 모두 3번의 대전을 할 수 있는데 이겨서 얻게 되는 부품으로 T260G의 방어력을 올릴 수 있으니 가급적이면 이기도록 노력하자(그러나 그리 쉽게는 이길 수 없을걸…) 이겨서 얻게된 부품은 부숴진 것이므로 타코 수리상에게 가져가면 깨끗이 고쳐줄 것이다.

투기장의 하루일과가 끝나고 오른쪽 방에 들어가면 로즈마리가 사라진 타임을 찾기 위해 와있다. 멋대로 사라진 타임을 꾸짖는 로즈마리. 그때 밖이 소란스러워지고 밖으로 나가보면 투기장에 카바레로의 부하가 와서 소동을 벌이고 있는 것을 보게 된다.

타임과 T26OG의 뒤를 쫓아온 로즈마리. 그때 밖이 소란스러워 진다

타임과 T26OG의 뒤를 쫓아온 로즈마리. 그때 밖이 소란스러워 진다

"캬하하하! 카바레로님에게 대항하는 녀석이 있으면 나와봐라! 내가 상대해주마."

"대체 카바레로가 뭐길래 이렇게까지 하는 거야! T260G, 저 녀석을 해치워버려!"

"누나! 아무리 T260G라고 해도 저런 녀석에게 이길 리가 없어!"

"어때! 할 수 있겠지?"

정령석과 로켓탄을 이용하면 적을 이길 수 있다. 인스턴트 키트의 활용도 잊지말자

"명령을 다시한번 내려주십시오."

"저녀석을 쓰러뜨려!"

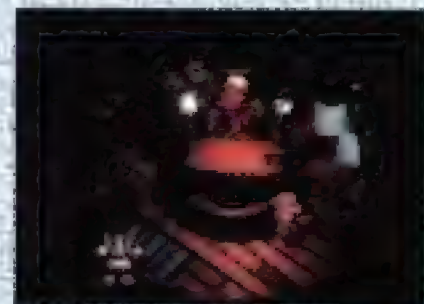
"명령확인! 적을 파괴하라!"

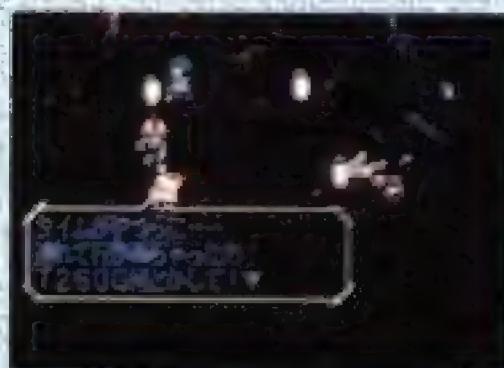
카바레로의 부하와 싸울 때는 아이템중에 정력석과 인스턴트 키트를 적절히 활용해서 싸우도록 하자.

납치당한 타임

전투에서 이기면 부상을 입은 T260G를 타코 수리상이 다시한번 손봐준다.

자신의 부품을 구하러 나간 타임을 찾아나선 T26OG

"제발 적당히 좀 움직여. 무리하지 말라구."

"감사합니다. 수리상님."

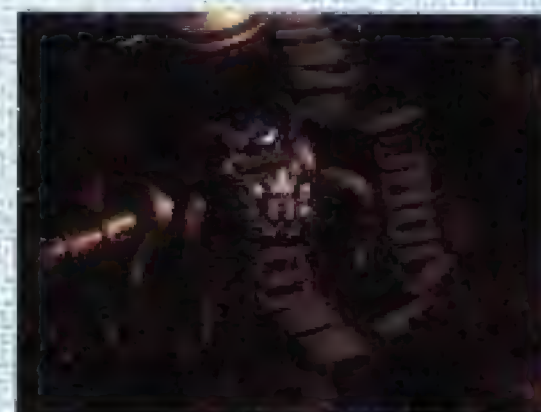
"제발 그 '님'자 좀 빼고 말하라니까."

타임이 카바레로의 부하들에게 납치됐다고 알려온 로즈마리

"타임대장은 어디로 갔죠?"

"대장!? 타임이 그렇게 부르라고 했구나. 정말로 그애는 아직도 어린애라니까. 타임은 너의 부품이 될 만한 물건을 찾으러 나갔어."

로즈마리와 대화를 한 후 타임을 찾기 위해 돌아다녀보자. 그중에서 투기장에 도착하면 갑자기 로즈마리가 나타나고 타임이 카바레로의 부하들에게 납치됐다고 말한다. 타임을 구하기 위해 카바레로에게 가는 T260G. 그 때 술집에 있던 겐이 동료가 되어준다.

타임의 모자를 발견하는 장소가 동굴의 입구이다

이전 타임이 T260G를 발견했던 크레타에 가보면 타임의 모자가 떨어져 있는 것을 볼 수 있다. 모자를 집어들고 던전으로 들어가면 적들과 싸우게 된다. T260G의 시나리오는 쿤의 시나리오에 비해 동료가 적고 장비하고 있는 무기도 약하기 때문에 어려움이 많을 것이다. 무술도 상당한 실력이지만 검술에서 그 위력을 발휘하는 겐에게 검을 주도록 하자. 동굴의 가장 안쪽에 있는 곳에 도착하면 타임이 카바레로의 부하들에게 납치되어 묶여있는 것을 볼 수 있다. 적들을 쓰러뜨리고 타임을 구하면 T260G의 작은 시나리오도 끝나게 된다.

타임의 모자를 발견하는 장소가 동굴의 입구이다

신캐릭터 소개

렌

장래가 촉망되던 IRPO의 젊은 패트롤 대원. 어느 사건에 휘말려 죠커에 의해 살해당한다.

죠커

렌을 죽인 진범. 상식을 무시하는 듯한 이미지를 보여준다. 하지만 절대 살인귀는 아님. 뭔가를 찾고 있는 듯하고 여러 리존에 출몰한다.

아니

동생이 있어 그 때문에 사람을 잘 돌봐줌. 옷은 패션성보다도 실용성을 추구. 디스페어의 단골 손님이다. 추정연령 23세

라이자

합리적이고 냉정한, 비서 타입의 미녀. 추정연령 27세의 합기도의 달인. 뒤에 등장하는 루파스라고 하는 남자와 구면이다.

에밀리아

이번 주인공. 결혼을 위해 은퇴한 전직 톱 모델. 그러나 약혼자가 무참히 살해당하고 자신은 누명을 쓰고 투옥된다.

루파스

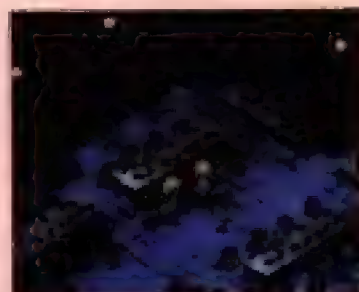
냉정하고 침착한 분위기를 풍기는 40세 전후의 남자. 에밀리아와 같이 죠커를 쫓고 있다.

갑자기 찾아온 불행

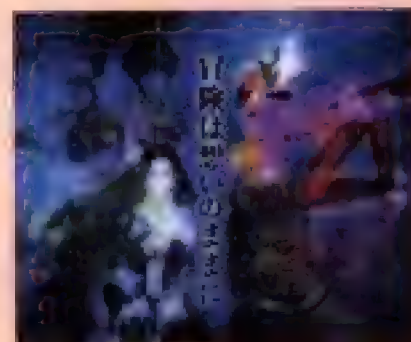
이번에 등장할 마지막 주인공은 에밀리아. 전직 톱 모델이었지만 IRPO대원인 렌과의 결혼을 위해 은퇴하고 평범한 생활을 보내던 보통 여성이었다. 전날 애인과의 싸움을 화해할 겸 웨딩드레스를 가지고 렌의 집을 방문한 그녀가 발견한 것은 연인의 처참한 시체와 창밖으로 도망가는 트럼프의 죠커와 비슷한 차림을 한 사나이였다. 그녀는 그 쇼크로 실신, 며칠후 실의에 빠진 에밀리아에게 날벼락이 떨어진다. 경찰조직 IRPO의 취조인이 그녀를 범인으로 단정해버린 것이다. '증거는 갖고 있다. 패트롤 대원을 죽이고 그냥 빠져나갈 생각은 말도록…' 그리하여 그녀는 투옥된다.

절망의 리존에서의 탈출

투옥된 에미리아는 그곳에서 아니와 라이자라고 하는 동료를 얻게 된다. 아니는 감옥안이 안전하다고 생각해서 의도적으로 들어온 듯한데… 이 두명의 협조를 얻어 에밀리아는 탈옥준비를 진행한다. 물론 실패한다면 그에 대한 대가가 있을뿐. 하지만 이제 다른 방법을 선택할 수가 없게 된 것이다.

리존전체가 감옥이라고 하는 특수한 리존인 디스페어. '절망'을 의미하는 그 이름대로 이곳에서의 탈출은 무모한 행위라고 한다. 에밀리아는 탈출을 위한 준비를 진행하고 있던 중에 이전에 혼자서 탈옥에 성공한 인간이 있다는 것을 알게 된다. 그 정보를 듣고 그녀가 뭔가를 생각했는지는 모르지만, 그녀는 어느날 갑자기 탈옥을 실행한다.

세 사람은 식당에서 탈출을 결의한다

탈옥 성공 후 일행이 흘러온 곳은 「크론」이라고 하는 복잡한 분위기를 풍기는 리존이었다. 여기서 에밀리아는 그녀에게 있어서 뺄 수 없는 협력자가 되는 인물과 만나게 된다. 그의 이름은 루파스. 에밀리아와 같이 죠커를 쫓고 있는 남자이다. 사정을 들은 루파스는 일행에 합류하여 죠커를 찾는데 협력하게 된다.(이것은 자신의 목적이기도 하지만) 에미리아와 루파스 일행은 신로우의 무투회장에서 드디어 죠커를 발견하고 그를 쫓아가 행동을 개시하게 된다.

사가 프론티어의 TV-CF는 [illegible]

초반 스테이지 집중공략

브레스 오브 파이어 3

캡콤이라고 하면 스트리트 파이터를 위시로 한 2D 격투만을 생각하던 사람들에게 신선한 충격을 안겨주며 대단한 히트를 기록했던 「브레스 오브 파이어」가 무대를 PS로 옮겨서 등장을 눈 앞에 두고 있다. 통산 3번째 작품이 되는 이번 작품에서는 얼마나 새로운 모습을 우리에게 보여줄 것인지 모두 관심을 가지고 있는 부분이 아닐수 없다. 챔프에서는 독자들의 성원에 보답하고자 「브레스오브파이어3」의 시스템 소개와 함께 초반 시나리오를 공략하도록 하겠다.

신캐릭터 소개

PlayStation

■제작사: 캡콤
■장르: RPG
■발매일: 97년 9월 예정
■발매가: 5,800엔

정우열:하이텔ID(kratt)
하이텔 소모임 SMFC 부시삽
(GO SG107)

너도나도 3D폴리곤만 찾는 요즘 2D그래픽을 고집한 캡콤의 시도에 큰 우려를 느꼈지만 실제로 플레이해 본 결과 공연한 기우였음을 알았다.

전투신의 음성지원은 물론 화려한 마법그래픽, 포포로크로이스를 연상케 하는 전투신은 상당한 매력이 있었다. 폴리곤을 이용한 배경도 생각보다 대단한 수준이었는데 무조건 90도 단위로 돌려야 했던 종래작들과는 달리 임의 회전이 가능하다는 점이 마음에 들었다. 같은 폴리곤 배경을 사용했다는 그란디아와의 비교가 기대되는 부분인 것 같다.

레 이

높은 공격 능력을 가지고 있는 호인(虎人).
주인공의 첫번째 동료다. 좀도둑 노릇을 하며 생계를 유지하고 있지만 정의감이 강하고 정에 약하다.

모 모

고대 기계와 고스트 광의 원리를 연구하고 있는 여성.
전투시에는 강력한 대포를 무기로 쓴다.

티 포

천애고아. 레이에게 도움을 받으며 살아가는 컴비다.

오리지널 시스템 체크

브레스오브 파이어3의 각종 오리지널 시스템을 한 곳에 모아 설명하겠다.

특수 능력의 존재

특수능력이란 각자의 AP를 소비하여 특수한 효과를 얻는 것이다. 그것은 크게 〈특기〉 〈마법〉의 두개로 분류된다.

특기라고 하는 것은 예를 들면 레이가 가지고 있는 「강탈」등의 능력이고 이것은 50종류 이상이 존재한다.

마법도 〈도메가〉와 〈세자가〉등 이전 시리즈와 같은 것들을 포함하여 50종류이상이 등장한다. 사용할 때에는 캐릭터가 각각 개성적인 목소리로 주문을 외운다. 캐릭터의 특수능력은 〈ATTACK〉 〈ASSIST〉 〈HEAL〉 〈SKILL〉의 4종류로 나뉜다.

「게이크드」는 동료의 방어력을 올려준다

레이의 능력인 강탈. 적을 공격하면서 아이템을 뺏을 수가 있다

(대분화). 적부대 전체의 효과를 발휘한다

발아리,같이 적 하나를 집중적으로 노려 쓰는 공격마법

화면을 가득채우는 박력있는 마법연출은 브레스3의 특징

기술러닝시스템

브레스3에서 특기는 약간을 제외하면 누구라도 익힐 수가 있는 것들이다. 다시말해 각 캐릭터에게 나름대로의 개성을 부여할 수가 있다는 것이다. 그 능력은 경험에 의해서 얻어가지만 그것은 경험치를 모으는것을 말하는건 아니다. 싸우면 자동적으로 얻는것이 아닌, 자기자신이 직접 얻어가는 것이다. 여기서는 그 방법을 소개한다.

수행 제도

브레스3의 세계 각지에는 제자를 받아주는 몇몇의 「사범」이 있다. 사범이 내는 입문시험을 통과하여 수행하면 사범에 따라서 〈능력의 변화〉나 레벨업 시의 〈패러미터 업 수치의 변화〉 〈특기의 습득〉 등의 해택이 베풀어진다. 그것에 의해서 힘이 약한 캐릭터에게 힘을 주거나 특기를 얻거나하게 할 수 있다.

간파하기

적의 특기를 배우는 것이다. 그러기 위해서는 적의 움직임을 관찰하지 않으면 안된다. 그때 사용되는 것이 「본다」커맨드. 적이 사용하는 능력 중에서 필요한 것이 있다면, 기억하고 싶은 캐릭터에게는 전투신이 시작되면 재빨리 「본다」 커맨드를 선택해보자. 그러면 적이 특기를 사용했을때 일정 확률로 그것을 배우게 된다. FF의 청마법과 비슷한 개념.

적의 특기를 배울 수 있다

사범의 지망에 따라 익히는 기술이 달라진다

드래곤 조합 시스템

용족의 후예이기도 한 주인공은 모험 도중 「회화」와 「아이템의 습득」 등에 의해서 몸 안에 숨어있는 잠재능력인 「변신인자」에 눈을 뜨게 되는 때가 있다. 그리고 전투 중에 특기인 〈용변신〉을 사용하여 얻는 변신인자 중에서 1~3개를 선택하면 그 조합에 대응되는 용으로 변신할 수 있다. 인자(진)은 「화염」과 「어택」 등 18종류가 있어 각각 개별적으로도 사용하지만 인자의 조합에 따라 잠재능력을 내는 「인피니」드래곤과 동료의 힘을 빌리는 「동료」드래곤이 되는 등 보다 극적으로 변한다. 이 「드래곤 변신시스템」의 조합 총수는 이론적으로는 약 987패턴! 머리를 굴려서 자신만의 드래곤을 만들자.

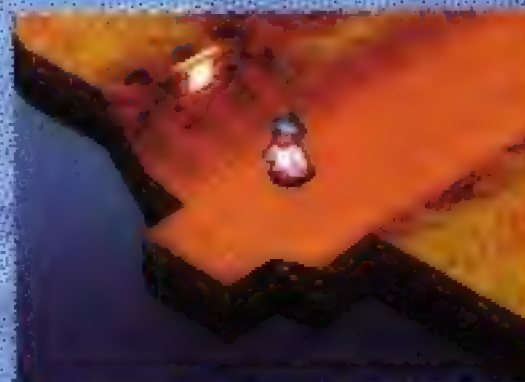
변신 인자는 3개까지 선택가능하다

지역맵과 월드맵

「브레스3」의 세계는 쿼터뷰에 의한 폴리곤 필드로 구성되어 있는데, 「지역맵」이라 불리는 국지적인 필드와 「월드맵」이라고 불리는 넓은 맵이 이원적으로 조합 구성되어 있다.

요약하면 서로의 지도의 축척이 다르고 후자가 각지에 흩어진 무수한 전자를 포함한 형태로 되어있다. 통상적으로 사람과의 회화와 전투를 하거나 이벤트를 클리어하거나하는 쪽은 지역맵에서. 지역맵의 밖에 나오면 월드맵으로 바뀐다. 지역맵의 경우 메모리와 한계 때문에 포포로의 경우 구역으로 나뉘어져 있기는 하지만 그다지 힘들지는 않다.

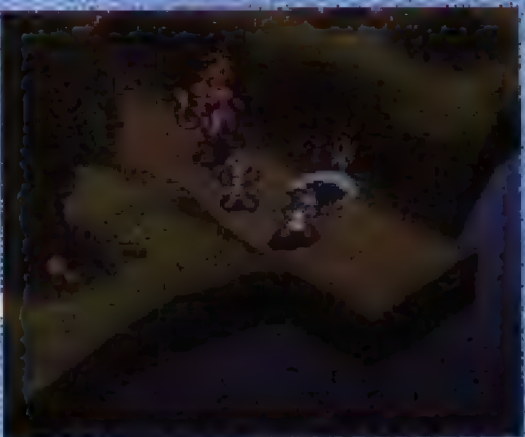
지역맵에 비해 월드맵은 축적의 분포가 높게 되어있기 때문에 보다 넓게 필드를 볼 수가 있다. 월드맵 이동 중에는 멀티 윈도우에 의해 지명과 지역명이 표시된다. 또한 한번 통과한 지역맵은 몇번이고 자유롭게 드나들 수가 있는데 월드맵상의 마을 등의 그래픽이 실제지역에 그대로 대응하고 있기 때문에 예를들면 마을 그래픽의 북쪽에서 결정버튼을 누르면 북쪽에서, 남쪽에서 누르면 남쪽에서 들어가는 식으로 그 지역에 들어가는 방향까지 자신이 선택할 수가 있다. 이 이동 방식은 쓸데없는 이동을 극한까지 줄일수 있어서 쾌적한 플레이 환경을 만들어 준다. 각 맵에서는 R1을 누른 상태에서 방향키를 조작함에 따라 좌우 45도까지 시점을 전환할 수 있는데 숨겨진 길이나 보물을 찾는데 유용하게 활용된다.

월드맵에서는 현재 위치를 윈도우로 표시해준다

지역맵은 각 구역으로 나뉘어 진다

개인액션의 추가

필드에서 X버튼을 누름에 따라 선두에 위치한 캐릭터 특유의 액션을 선보이게 되었다. 그 특수능력은 캐릭터마다 각기 틀린데 아이템을 찾거나 길을 열 때 큰 역할을 한다.

게임의 무리없는 진행을 위해서는 각 캐릭터의 특수능력을 잘 숙지할 필요가 있다.

류의 개인 액션인 베기

이동화면과 전투화면의 일체화

이번 작품은 적을 만났을 때 전투화면으로 넘어가는 것이 아니라 이동화면 상태에서 그대로 싸운다.

한마디로 배경을 3D화한 '포포로 크로이스 이야기'라고 생각할 수 있는데 그 방식에 의해서 종래 RPG의 단조로운 전투가 아닌, 다채로운 시점에 의한 전투를 즐길 수 있다.

그리고 각 아이콘의 표시 위치는 콘트롤러의 방향키에 각각 대응하고 있어 키를 그쪽으로 누르는 것만으로 커맨드를 선택할수 있다. 즉 방향키를 「누르면서」 결정버튼을 누르면 된다.

커맨드 아이콘는 방향키와 대응된다

커맨드 설명

△ : 서브화면 열기
○ : 이야기/결정
X : 액션/캔슬　　□ : 대쉬
방향키 : 이동, 커맨드 선택
L1 : 선두바꾸기
R1 : 시전변경
셀렉트 : 헬프메세지
스타트 : 캠프

전투시

본다(見る)

적 몬스터가 특기를 사용할 때 일정확률로 알아낸다. 10개까지 자신의 〈SKILL〉로 사용할 수가 있다.

특수능력(特能)

AP를 소모하여 회피계, 공격계 등의 4계열 중 하나를 쓸 수가 있다.

공격(攻擊)

전투 커맨드의 기본위치는 중앙에 있는 「공격」에 있다. 방향키를 누르지 않고도 그대로 결정버튼을 누르면 각 캐릭터가 가진 무기로 공격한다. 행동순위는 〈민첩성〉이 관계되어 그것을 높이는 것에 의해서 그 캐릭터의 각 전투턴 중에 엑스트라턴이 생겨 추가행동이 가능해지게 된다.

방어(防禦)

체력을 보존하고 싶을 때나 캐릭터가 빈사상태일 때 사용하자.

도구(道具)

전투 중에 갖고 있는 아이템을 쓸 수가 있다. 각 아이템의 효과가 윈도우로 표시된다.

메뉴화면

아이템(アイテム)

아이템은 128개까지. 아이템을 관리할때에 필요한 「관리」커맨드도 있다. 그리고 시나리오전개상 필요한 것은 「大事」아이템으로서 별도로 관리된다.

특수능력(特能)

〈HEAL〉 〈ASSIST〉 〈ATTACK〉 〈SKILL〉의 4계열로 나눠진 특수능력을 각각 10개까지 가질 수가 있다.

장비(裝備)

장비를 바꿀 수가 있다. 각 캐릭터의 장비 가능한 물건 중에서 최강의 조합을 자동적으로 알려주는 「최강」커맨드가 있다. 그리고 〈민첩성〉중시의 장비를 알려주는 〈EX〉커맨드도 추가되어 있다.

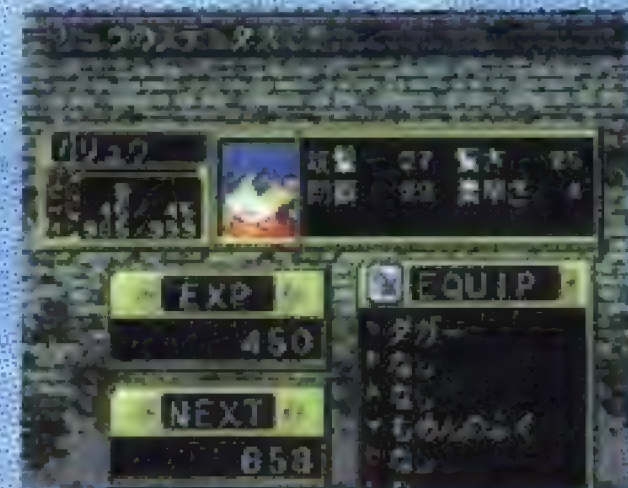
대열(シフト)

〈워커 바우트〉, 〈윈플〉, 〈스크램〉의 3패턴 중에서 전투 중의 포메이션을 자유롭게 선택할 수가 있다.

스테이터스(ステータス)

멤버 캐릭터의 현재 상태와 수치화된 능력의 일람. 또는 개별적으로도 알 수 있다. 능력치는 〈LV〉 〈HP〉 〈AP〉 〈공격〉 〈방어〉 〈지식〉 〈민첩성〉의 7개로 되어 있다. 그리고 현재의 경험치와 다음 레벨로 올라가기 위해 필요한 경험치만이 아닌, 장비도 일목요연하게 알 수가 있다. 개성적인 캐릭터의 얼굴 그래픽도 게임의 분위기를 잘 살리고 있다.

컨피그(コンフィグ)

〈메시지 스피드〉 〈윈도우 칼라〉 〈윈도우 배경〉 〈사운드 출력〉 〈오토대쉬〉 〈콘트롤러〉의 6항목에 대해서 자신의 맘대로 설정을 바꿀 수가 있다. 배경의 모양과 윈도우의 색을 바꾸는 것만으로 작품의 인상이 바뀌는 것이 놀랍다. 가끔씩은 바꿔보는것도 나쁘진 않을 것이다.

멤버의 순서를 바꾸는 방법으로 유리한 진형을 완성하자

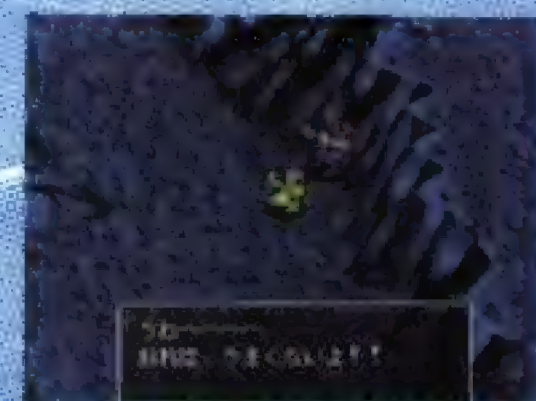
발매전 스토리 공략

이 공략은 캡콤에서 배포한 체험판을 기준으로 한 것이다. 스테이지 1만을 플레이 할 수 있는데 게임 내용은 완성판과 거의 같지만 주인공들의 능력이 상당히 높게 설정되어 있어서 클리어하기 위한 공략은 의미가 없기 때문에 초반 스토리 소개를 위주로 하겠다.

다우너 광산에서 생긴일

용족이 멸망한시대. 인간과 아인족은 공존하며 농업과 광업으로 생활을 하고 있는데, 그들의 에너지는 마력을 가진 몬스터의 시체가 땅속에서 돌이 된 고스트 광석이라는 돌이었다. 아주 옛날에 세계를 멸망시키려 했었던 용족도 지금은 고순도의 고스트 광석으로 사람들에게 이용되고 있을 뿐이었다. 한때 지구를 지배했던 용족이 어떻게 멸망했는지 아는 자는 아무도 없었고...

그러던 어느날 지하에 고순도의 고스트 광석이 있다는 소식을 듣고 내려온 두 광부는 발파작업 도중 충격으로 광석의 외벽이 부서지며 그 안에 있던 조그만 용이 눈을 뜨게 된다. 오랜 세월만에 눈을 뜬 주인공은 여기저기를 돌아 다니지만 모두 무서워하여 도망치거나 공격해 올 뿐이었다. 일단 전투에 들어가면 플레이어의 의지와는 관계없이 사람을 자동으로 불태워 버린다. 광산 안을 열심히 돌아다니면 몇번의 전투 뒤 밖으로 나올수 있다. 제일 마지막의 사람과 접촉하면 전투에 들어가게 되고 주인공이 어디선가 들려온 「안돼.....」라는 소리를 듣고 잠시 멈추어있는 사이 크레인의 공격을 받아 정신을 잃게 된다.

드래곤을 보고 공포에 떠는 사람들

공격하기 싫어도 자동으로 반격을 하게 된다

크레인의 공격을 받아 의식을 잃고 만다

주인공은 인간으로

주인공은 우리에 갇힌 채 어딘가로 끌려가게 되는데 방향키를 마구 돌려 난동을 부리면 우리에 갇힌 채 열차에서 떨어진다. 사냥감을 기다리던 레이는 인간으로 모습이 바뀐 주인공을 늑대들의 손에서 구출하고 자신의 집으로 데려가게 된다. 주인공은 꿈속에서 의문의 남녀를 만나게 되는데.. 정신을 차

린 주인공은 그때부터 마음대로 조작할수 있게 된다. 집안에는 아무도 없는데 옷장에서 아이템을 찾을 수 있다.

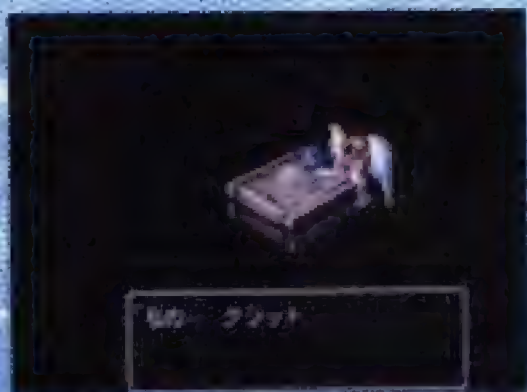
아이템을 얻은 뒤 필드로 나가자. 단독인 상태에서는 전투는 벌어지지 않으므로 안심해도 좋다. 숲속에는 많은 보물이 있으니 잘 찾아가며 돌아다니다 보면 마크널 마을에 도착하게 된다.

방앗간을 조작해서 앞쪽으로 옮겨지자

주인공은 레이에게 구조받는다

꿈속에 등장하는 이 사람은 과연?

마크널 마을

숲을 나와 아래쪽에 있는 마을이 마크널 마을인데, 그곳에서 집에서 쫓겨나는 레이와 티포를 만날 수 있다. 주인공을 발견한 그들은 기뻐하면서 장비품을 구하러 가자고 한다. 그들의 직업은 도둑이었던 것이다.

하지만 계속되는 흉작 때문에 마을의 인심이 안좋아서 마을 안의 문들은 전부 잠겨 있으므로 들어갈 수가 없다. 잠긴문을 열 수 있는 레이가 무기점에 들어간 사이 티포는 자연스럽게 주인공을 류 라고 부른다. 유에게 장비가 갖추어지면 맵에서 전투가 벌어지는데 캐릭터의 능력치가 상당히 높으므로 여유있게 싸울 수 있다. 일행은 옹옹거리로 향하게 되는데 중간의 소작농에게서 요즘 어느 몬스터가 가축을 잡아간다는 정보를 얻을 수가 있다.

필드에서는 낮시도 물길 수 있다

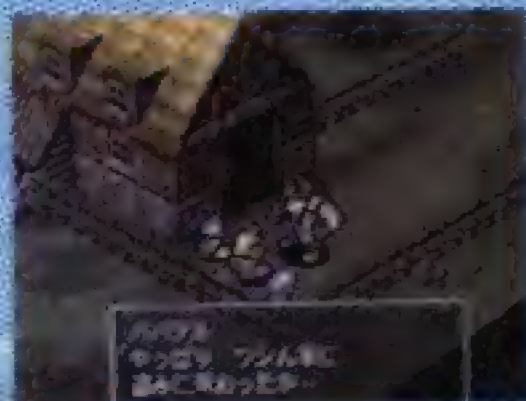
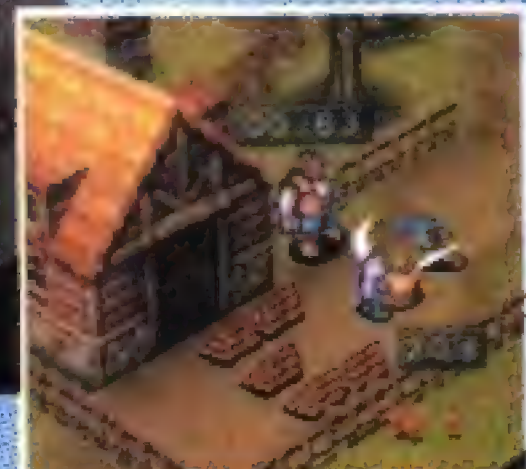
몬스터가 가축들을 해치는 듯하다

레이를 앞장세워서 문을 열자

바바텔 할아버지

옹옹거리로 간 일행은 잠시 모의를 하여 나무 뒤에 숨은 상태에서 지나가는 사람을 습격하기로 한다. 마침 바바텔 할아버지가 지나가는 것을 본 일행은 주인공에게 습격하라는 명령을 하지만 주저하자 티포가 밖로 차서 바바텔 할아버지에게 부딪치게 된다.

바바텔 할아버지는 뭔가 훈계하는 듯한 말을 남기고 가버리지만, 시다의 숲 안에 있는 사람에게서 바바텔 할아버지의 집을 안 레이는 바바텔 할아버지가 집을 비운 사이에 식량을 털자고 제의한다. 집에 들어가면 사람은 아무도 없는데 레이일행이 윗층을 뒤지는 동안 아랫층으로 내려가 식량을 찾자. 식량을 찾아서 돌아가려 하면 그와 동시에 바바텔 할아버지는 돌아오고 도리없이 차례차례 잡히게 된다. 바바텔은 북쪽산에 있는 몬스터를 처치한다는 조건으로 레이를 풀어주고 나머지에게는 나무를 자르는 일을 시키게 된다.

그 작업은 티포가 나무를 올려놓고 주인공이 X버튼으로 자르는 일종의 장작패기 미니게임인데 타이밍이 제각각이기 때문에 잘 맞추지 못하면 티포가 다치게 된다. 나무자르기를 끝낸 뒤에 일행은 북쪽에 있는 그라우스산으로 레이를 찾아가게 된다.

일행은 전부 잡혀버리게 된다.

나무자르기는 타이밍이 중요하다

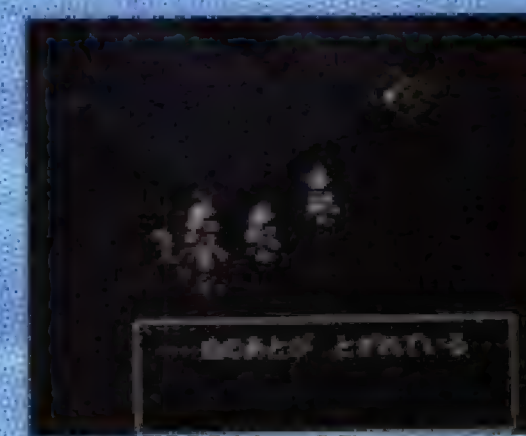
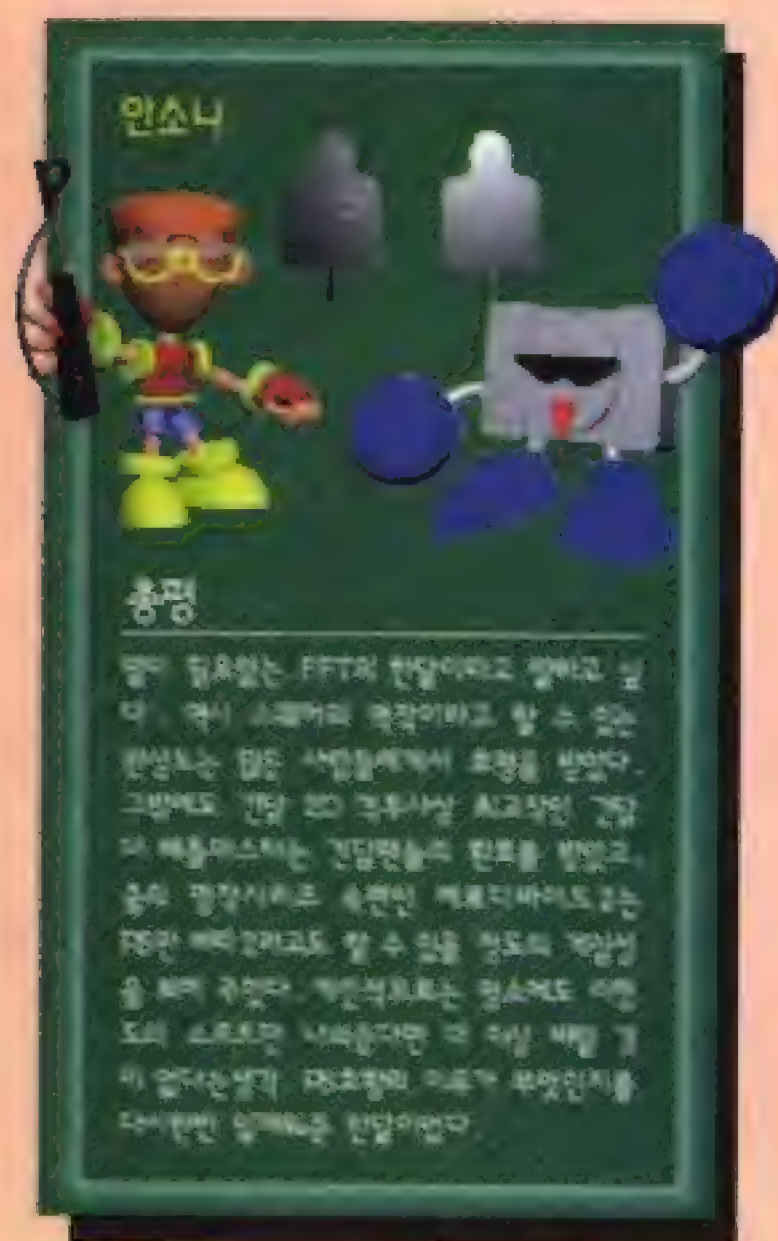
그라우스산의 사투

혼자서 그라우스산으로 간 레이를 찾아가는 티포와 주인공은 우선 산을 가기 전에 숲을 통과하게 되지만 별다른 적은 등장하지 않는다. 일행은 산속에 있는 집에서 레이를 만나 하룻밤 휴식을 취한다.

다음날 아침 일어난 일행은 어느 울음소리를 듣게 되는데 집 밖으로 나오게 되면 자동으로 보스인 누에와의 전투가 벌어진다. 그는 육탄공격을 위주로 하는데 전격계 마법도 사용한다.

보스 누에. 머리는 원숭이 몸은 너구리 팔다리는 호랑이 꼬리는 뱀의 모양을 한 괴수다

부모의 사랑

누에는 어느정도의 데미지를 받으면 자동적으로 도망가는데 그를 쫓아가다 보면 동굴을 발견하게 된다. 누에의 핏자국을 따라 전진하다 보면 폭포 앞에서 끊기는데 이곳에서 티포가 폭포안으로 들어갔을 것이라는 의견을 낸다. 일행은 폭포안에서 다시한번 누에와의 전투를 벌인다. 누에를 쓰러뜨리고 그가 막고있던 입구를 비집고 들어간 일행. 그곳에는 누에의 새끼들의 시체가 있었다. 누에는 자식이 죽은 줄도 모르고 계속 먹이를 가져다주었고 그 새끼들을 위해 목숨을 바친 것이다. 산을 내려오면 일행은 바바텔 할아버지를 만나게 되는데 '부모의 고통을 조금은 알게 되었냐' 는 말을 듣고 자신들에게 아무 이야기도 해주지 않은 것에 불만을 터트리지만, 만약 미리 알고 있었다면 누에를 해치우지 않았을 거냐는 할아버지의 말에 일행은 아무말도 할 수 없었다. 누에의 죽음과 동시에 시다의 숲에는 다시 봄이 찾아오게 된다.

안쪽의 동굴에 보스와 만나게 된다

레이일행은 영웅취급을 받게 된다

안소니

총평

많이 침묵했던 FFT의 한방이라고 말하고 싶다. 역시 스퀘어의 역작이라고 할 수 있는 완성도는 많은 사람들에게서 호평을 받았다. 그럼에도 건담 3D 격투사상 최고작인 건담 더 배틀마스터는 건담팬들의 환호를 받았고, 총의 명장시리즈 속편인 케로디바이도 같은 PS만 빼면 최고라고 할 수 있을 정도의 게임성을 뽐내 주었다. 게임적으로는 잠소리도 이정도의 스포츠만 나왔다면 더 이상 바랄 게 없었는데. PS초창의 이후가 부족한지를 다시한번 일깨워준 한달이었다.

게임 비하인드 스토리

복사CD 집중단속

얼마전 TV의 시사추적 프로그램인 추적 60분에서는 한국의 컴퓨터 소프트웨어 불법복제시장의 실태를 추적하는 방송을 보냈다. 그런데 우리에게 충격적인 것은 그중 하나가 PS 소프트를 복사하는 곳이었다는 점이다. 2년전 쿠파 CD 라는 불법복제 CD가 처음 등장한 이후로 많은 업자들이 앞을 다투어 복사업에 참가하기 시작해 요즘은 수십개에 달하고 있는 추세다. 사실 단순한 CD 롬 라이터기와 카피프로그램만 있으면 누구나 손쉽게 소프트를 복제할 수 있고 높은 마진도 보장되니 뻔한 당연하다고 볼 수도 있다. 하지만 그것은 명백한 불법 행동이며 아무리 오비나바의 한심을 감안 한다고 해도 허용될 수 없는 사실이다. 이미 세계시장에서 정상의 위치를 달리는 소니는 불법복제 시장에 대해 철저한 단속을 할 예정으로 얼마전 상가들에서는 PS 소프트 복제업자들이 무더기 구속되는 사태도 벌어졌다.

그렇지만 중요한 사실은 그들이 없다면 유저들이 제대로 게임을 즐길 수 없다는 것이다. 부디 하루빨리 정당한 가격에 제대로된 소프트를 구할수 있도록 당국의 대책이 마련되어 더이상 게임을 좋아하는 유저들을 범법자로 만들지 않았으면 좋겠다.

스퀘어의 진의를 묻는다

스퀘어가 FFT에서 의도하는 것

게임기 춘추전국 시대에서 PS가 현재의 위치에 다다르는데 결정적 역할을 했던 스퀘어. PS가 SS와 N64의 쉴새없는 공격 속에서도 선두를 유지하고 있는데는 스퀘어의 힘을 절대 무시할 수 없다. 스퀘어의 PS 진입소식은 VF2의 열기로 우위에 서 있던 SS에 대한 열세를 한번에 극복시켰고 N64의 초기 쉐어 방지에도 큰 역할을 했다. 그리고 게임소프트의 편의점 유통을 실현시킨 디지큐브의 설립과 스포츠나 레이싱 관계의 소프트를 제작하는 브랜드인 어퀘스 설립, 게임 공략본 시장 진출 등 게임에 관계된 것이라면 어떤 방면 든 진출하려 하고 있다. 이상의 상황을 보았을 때 짐작할 수 있는 스퀘어의 의도는 한가지. 바로 게임기 업계의 독식이라 하면 약간 지나칠까?

FFT의 등장이 가지는 의미

지난 6월 20일 발매된 FFT는 많은 팬들의 호응을 받았다. 태풍예고에도 불구하고 오래간만에 아키하바라에는 행렬이 늘어섰고 첫 3일간 판매량이 64만개를 돌파할 정도로 인기를 누렸다. 하지만 이 FFT는 여러가지 방면으로 상당히 깊은 의미를 지닌 소프트다. 우선 스카웃 스탭들이 만든 첫 번째 시뮬레이션 RPG라는 점. 그리고 타사의 대작 이미지에 FF의 이미지를 결합시킨 새로운 시도였다는 점이다. 이 FFT는 파이널 판타지란 이름을 붙이고는 있지만 전반적인 게임 방식은 퀘스트사가 SFC로 내놓은 인기 시뮬레이션 RPG였던 택틱스 오우거와 거의 비슷하다. 그 이유는 FFT의 스탭이 택틱스 오우거의 스탭들과 같은 사람이기 때문에 생긴 일이다. 택틱스 오우거의 완성 뒤에 스탭전원이 퀘스트에서 스퀘어로 스카웃된 것이다. 때문에 이 작품의 완성도에 대해서 많은 우려와 기대가 혼돈되었던 것이 사실이다. 사실 이 게임이 특별한 주목을 받았던 이유중 하나가 퀘스트의 스탭들이 스퀘어로 가서 어느 정도의 완성도를 지닌 작품을 만들까 하는 것이었다. 자 우리가 그토록 기대하게 했던 이 게임은 과연 우리에게 어떤 만족을 주었을까?

FF와 택틱스 오우거의 결합

우리에게 등장한 FFT는 제목에서 상상할 수 있었던 것처럼 택틱스 오우거의 기본 바탕위에 FF의 각종 요소들을 결합시킨 형태였다. 일단 마법체계와 각종 잡들은 파이널 판타지의 것을 그대로 사용했고 각종 아이템도 파이널 판타지와 비슷하다. 하지만 그 이외의 것은 완전히 택틱스 오우거라고 생각해도 별로 무리가 없다. 무게있는 스토리는 택틱스 오우거의 계통을 그대로 따르고 있고 기본적인 전개도 비슷하다. 일단 장점들을 정리해 보자면

1. 완벽한 3차원 공간의 재현

게임 화면내에 완전한 3차원 공간을 재현해 냄으로서 실제와 거의 유사한 전략의 개념을 살릴수 있게 되었고 전략성을 높였다.

2. 멋진 그래픽

SFC 시절부터 멋진 그래픽으로 정평이나 있었던 스퀘어이니 만큼 그래픽으로서는 타의 추종을 불허할 정도의 완성도다. 비슷한 필드 시스템을 가지고 있었던 코나미의 반달하츠와 비교했을 때 그래픽의 우수성은 한층 더 눈에 돋보인다. 게다가 멋진 마법이나 기술, 소환수의 그래픽은 PS의 2D그래픽의 극한을 보여주는 듯하다. 게임중의 모든 캐릭터들은 택틱스 오우거에 비해 상당히 커졌고 초당 60프레임으로 움직이는데, 캐릭터들에게 살아 있는 듯한 생동감을 부여해서 게임에 대한 몰입도를 한층 높여주는 역할을 한다. 다양한 음향효과와 액션도 최고의 수준.

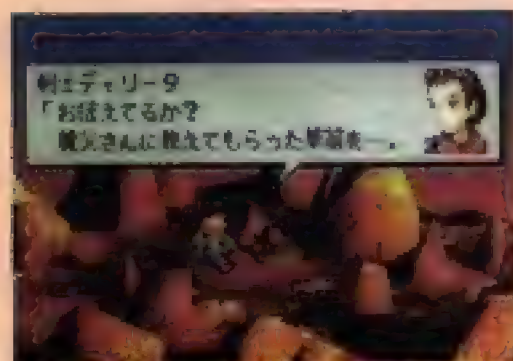
3. 깊이 있는 스토리

마치 영화를 보는듯한 멋진 스토리는 아무리 칭찬해도 부족함이 없다. 쉴새없는 반전과 상식을 벗어나지 않는 현실적 결말은 이야기의 완성도를 한층 높여주고 있다.

4. 뛰어난 행동 알고리즘

이런 종류의 시뮬레이션 게임에서는 적들의 사고능력이 재미에 상당한 영향을 끼친다. 적들이 바보같이 움직이면 그만큼 클리어가 쉬워지고 게임에 대한 흥미를 떨어트리는 요소가 된다. 그런면에서 이 FFT는 전혀 걱정할 필요가 없다. 거의 일반 사람과 동등할 정도의 알고리즘을 가지고 있어서 한순갑의 방심도 허용치 않는다. 게다가 마법사용시 충전개념의 도입은 전략성을 한층 배가시켜 주었다.

5. 다양한 숨겨진 요소들

정상 스토리 진행 이외에도 즐길 수 있는 서브요소가 상당히 많다. 주점에서 접하게 되는 돈버는 이야기라든가 그를 통해 얻게 되는 각종 보물들, 몬스터의 가축을 파는 밀렵이라는 요소, 숨겨진 던전의 존재, FF7의 주인공 크라우드의 등장 등 찾으려고만 하면 얼마든지 게임을 더 재미있게 즐길수 있게 되어있다.

이벤트 신의 상세한 연출은 최고 수준이다

이상의 장점만을 보자면 이 게임이 완벽한 작품이라 생각될지도 모른다. 하지만 이에 못지 않게 많은 사람들이 단점에 대해 논란을 벌이고 있다.

거론되는 단점들

반면 비판하는 사람의 이야기를 들어보면 일반적으로 보기에는 훌륭한 작품이지만 전작이라고 할 수 있는 택틱스 오우거에 비해서 상당히 부족한 부분이 많다는 것이다. 때문에 비판도 게임자체에 대한 것이라기 보다는 택틱스 오우거와의 비교가 주가 되고 있다.

1. 스토리 분기의 부재

택틱스 오우거에서는 플레이어의 선택에 따라 주인공의 속성이 결정되고 그에 따라 스토리에도 큰 변화를 보였다. 하지만 그에 비해서 이번 FFT에서는 플레이어가 스토리에 개입할 수 있는 여지는 전혀 없다고 해도 과언이 아니다. 약간 있는 분기는 성안으로 들어가는 길 선택정도, 스테이지의 클리어 조건 등의 선택도 있기는 하지만 현재로서는 스토리의 진행에는 전혀 관련 없는 것으로 보인다. 아무리 기본 스토리가 좋다고는 하지만 그것만으로는 좀 부족한 것이 아닐지.

2. 좁아진 필드

택틱스 오우거의 필드는 모의 3차원 필드였는데 비해 이번 FFT는 완전한 3차원 필드를 구현했다. 그것은 물론 환영할 만한 일이지만 한가지 지적되는 단점은 필드가 상당히 좁아졌다는 점이다. 제작사의 말로는 캐릭터들의 60프레임 구현을 위해 어쩔 수 없었다는 식의 말을 내놓지만 그렇다고 해도 너무 좁지 않냐는 평이 많다.

3. 높아진 난이도

이는 장점과도 일맥상통하는 이야기기는 하지만 시뮬레이션의 초보자가 플레이하기에는 상당히 난이도가 높다. 생각없이 움직인다면 한순간에 사망과 연결될 정도의 고난이도. 택틱스 오우거도 높은 난이도를 자랑하기는 했지만 그래도 FFT처럼 초반부터 파티가 전멸해 버리는 경우는 없었다. 게다가 트레이닝 모드의 삭제는 난이도를 한층 더 높여주었고, 특히 전작의 사자의 궁전을 연상시키는 숨겨진 던전인 딥던전은 대체 인간이 깰 수 있는 던전이냔 소리가 절로 나올 정도다. 무조건 아군 최고 레벨보다 20씩 위인 적들이 8놈씩 나온다니. FF란 이름을 보고 구입한 고객들은 너무 높은 난이도에 눈물을 흘렸을지도...

4. 전투참가 인원이 너무 적다

필드가 좁아졌다는 것과 그밖의 몇가지 이유 때문에 전투 참가 인원이 상당히 제한된다. 통상 4명에서 5명. 택틱스 오우거의 전투가 전쟁이란 느낌을 준다하면 FFT는 RPG의 전투라는 느낌을 준다. 때문에 기껏 많은 잡들이 있는데 비해 전투참가 인원이 너무 적어서 상당히 아쉽다는 소리가 많다. 게다가 아군의 총수는 16명이 한계. 그런데 막판에 갈수록 오리지널 잡을 가진 사람들이 많이 나오기 때문에 그들을 다 아군으로 하다보면 힘들게 키운 병사들은 반도 안 남는다. 게다가 NPC의 조작까지 불가능하다는 것도 큰 불만 사항이다.

5. 중량 개념의 삭제

이 게임을 즐긴 사람이라면 누구나 생각하는 것이겠지만 캐릭터의 스피드가 상당히 중요한 요소다. 그런데 이번 작품에서는 이상하게도 캐릭터의 소장품과 스피드와의 상관관계가 사라져 버렸다. 택틱스 오우거의 경우에는 빨리 전진해야 하는 미션에서 캐릭터들의 장신구를 모두 해체시켜 버리면 속도가 빨라졌던 것에 비하면 좀 문제있는 부분. 가벼운 외장복과 중장갑. 어느쪽을 입던간에 스피드가 같다는 것은 비현실적 설정이 아닐까?

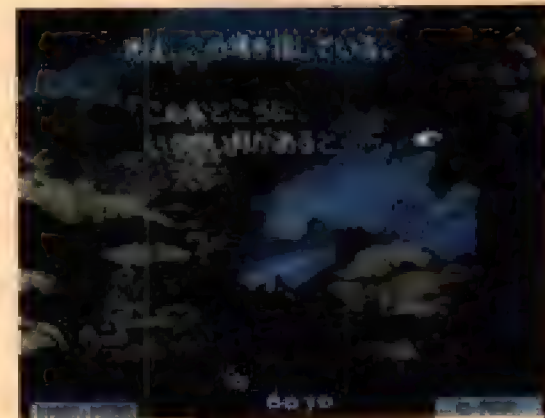
스테이지는 좀 좁은 편이다

FFT의 정당한 평가는

6월에 등장한 소프트중 여러가지 의미에서 가장 큰 주목을 받았던 FFT. 여러 의견이 많기는 하지만 개인적 의견으로는 이 작품이 명작의 범위에 들어갈 만한 충분한 가치가 있다고 본다. 이정도의 완성도를 가진 스토리는 게임에는 과분할 정도이고 멋진 연출과 이벤트들은 분명 톱클래스다. 하지만 이런 비판들이 거론되는 것은 명작 택틱스 오우거의 후속작이라 할 수 있는 만큼 너무 기대치가 높았기 때문이 아닌가 싶다. 택틱스 오우거에 무리하게 FF의 요소를 넣으려고 했기 때문에 문제가 생긴 것이라는 견해도 있을수 있지만, 엄밀하게 따져보면 FFT와 택틱스 오우거는 전혀 다른 게임이다. 그리고 오리지널 속편도 퀘스트에서 이미 제작중이라는 소식도 들리고, 택틱스 오우거에 들어 있던 요소들이 사라졌다고 해서 이 작품을 욕할 필요는 없다고 본다. 어쩌면 이 작품은 FF를 시뮬레이션 RPG로 만드는 과정에 있어서 택틱스 오우거의 형식을 빌었다고 보는 편이 옳을지도 모른다.

스퀘어의 멀티브랜드화의 신호탄

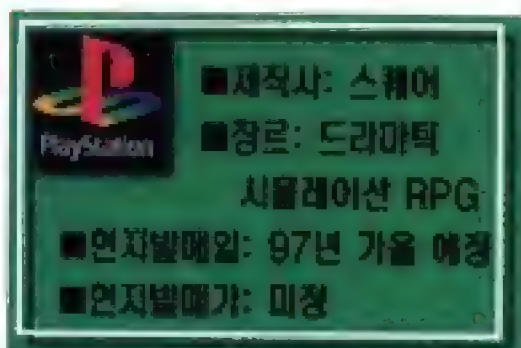
이 작품의 성공적 등장을 시작으로 스퀘어의 멀티 브랜드화는 가속화 될 것으로 보인다. 게다가 어퀘스를 포함해서 생각해 보면 RPG로 대표되던 스퀘어의 색깔을 완전히 벗었다고 보아도 과언이 아니다. 그리고 FFT에 포함되어 있는 4편의 사운드 노벨은 단순한 서브게임이라기 보다는 정식 사운드 노벨 제작을 위한 신호탄이라고 볼 수 있다.

타 장르에 손쉬운 진출을 위해 인재 스카웃과 FF의 이미지를 사용하는 스퀘어의 정책을 특별히 비판할 의도는 없지만 모험을 두려워하지 않는 태도도 필요하지 않을까 하는 생각을 해본다. 지금대로 나간다면 물론 안정적인 작품들이 나오겠지만 독자적인 색깔을 확립하는 것은 힘들지 않을까? 업계를 이끌어 나가는 업체로서의 확실한 리더쉽을 기대 해본다.

본편안에는 4편의 사운드 노벨이 준비되어 있다

시대는 혼란의 도가니. 대체 정의는 누구인가

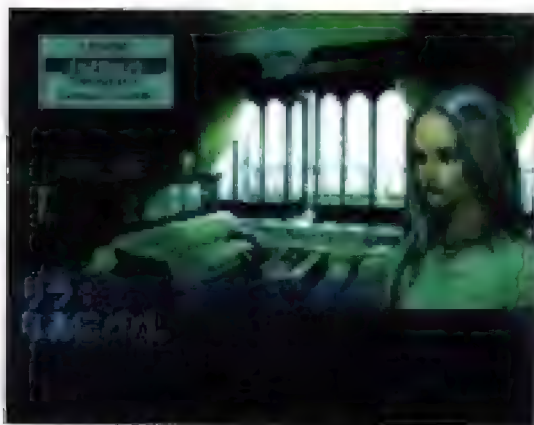
프론트 미션 2

FFT의 체험판에 들어있는 멋진 영상으로 모두에게 충격을 준 프론트미션2. 비록 부분적인 면에서 약간 실망이라는 목소리도 들리지만 아직 완성판이 아니라는 점을 감안하면 충분히 나아질 것이라고 기대해 본다.

■제작사: 스퀘어
■장르: 드라마틱 시뮬레이션 RPG
■현지발매일: 97년 가을 예정
■현지발매가: 미정

리미안 기지를 탈출한 앗슈들의 운명은?

이번 호에서는 지난달에 이어 미션2와 미션3의 스토리를 소개하도록 하겠다.

미션2 바타리 숲

그리프를 남겨둔 상태에서 리미안 기지로부터 탈출하게 된 앗슈 일행은 라디오뉴스로 아롤데슈 군에 발표한 OCU로부터의 독립 성명을 듣게 된다. 벤마카제 중령을 중심으로 일어난 쿠데타 군에 의해 이미 아롤데슈 전역은 완전 제압된 것이다. 앗슈 일행은 도리없이 국외로 탈출을 결정한다. 국경으로 향하기 위해서 바타리 숲에 발을 디딘 앗슈들은 PCU군 소속으로 생각되는, 위기에 처한 3대의 번처들과 만난다. 그것이 혁명군들이 놓은 함정인지 의심을 한 순간, 1기의 번처가 혁명군 번처를 파괴하고, 함정이 아닌 것을 확인한 앗슈는 그들의 구원에 나서게 되었다. 구출된 일행들은 89기동대대인 「달 스탁스」의 대원들로 앗슈 일행과 같은 처지에 놓여 있었다. 앗슈들의 국외로의 탈출계획을 안 그들은 국경부근의 경계가 엄중해졌다는 것을 설명하고 아는 사람이 있는 다카로 갈 것을 제안한다. 앗슈 일행은 의견을 받아들여 목표를 다카로 변경한다.

거침스런 얼굴의 리라

리사 스텐리. 인적사항은 아직 공개되지 않았다

미션3 다카 시티

토마스들의 말에 따라 다카로 향하는 일행. 토마스는 그 사람이 자신들의 탈출을 도와줄 수 있을 것이라고 하는데… 다카 주변으로 일행을 마중나온 것은 밀수조직 "바크쇼미터"라는 조직의 보스인 '사리바슈 라브라'였다. 그가 밀수와 함께 무기도 취급한다는 것을 안 일행은 사리밧슈를 비난하지만 토마스는 당신들이 그를 모르기 때문이라고 두둔한다. 사리바슈는 일행에게 국외 탈출을 시켜주는 대신 어떤 일을 도와달라는 교환조건을 제시하고 도리없이 앗슈들은 그 조건을 받아들인다. 그 일은 혁명군이 자주 출몰하는 지역의 창고 안에 숨겨져 있는 화물트럭을 무사히 시가지까지 호위하는 것. 겨우 트럭의 준비가 끝났을 때 갑자기 상공에서 3대의 폭격기가 등장해 다카를 불바다로 만들어 버린다. 그 와중에서 앗슈일행은 목적 달성에 성공하지만, 추적의 손길이 다가옴을 느끼고 도간디에 있는 박쇼미터의 아지트로 향하는데…

폭격에 다카는 불바다가 되어버린다

신캐릭터 소개

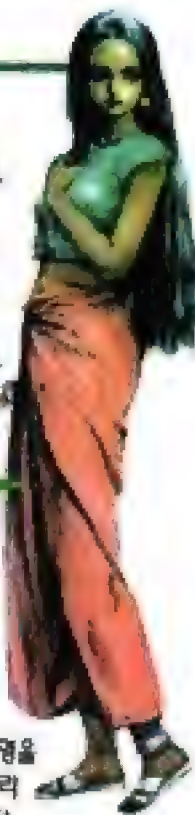
록키 아미테이지
토마스의 부하, 28세. 과묵하지만 시원시원한 성격으로 전투에 임했을 때 판단력이 뛰어나다. 멋진 외모에 여성대원들의 선망의 대상이기도 하다

토마스 놀렌드
OCU육병군 대위, 47세. 유쾌한 성격으로 항상 사람을 즐겁게 해주지만 임무에 나서면 냉정해져서 부하들에게 신망이 높다.

로스웰 타라니
토마스의 부하, 29세. 보급부대 출신이기 때문에 기계정비에 대해서는 정통하다. 이탈리아계라고 자칭하지만 그 국적은 일본이다. 여자를 좋아하지만 여자가 따르는 타입은 아니다

리라 라브라
사리바슈의 딸, 19세. 어렸을 때 어머니가 돌아가시고 홀아비 자랄에서 성장한 때문인지 침착한 성격. 아버지가 밀수조직의 보스라는 것을 조국 번영을 위해 도리없는 일이라 생각하고 있다.

사리바슈 라브라
아롤데슈의 수도인 다카에서 국제적 밀수조직을 운영하는 인물. OCU로부터의 독립을 바라는 마음에서 밀수에 손댔다. 혁명군의 리더인 벤과는 끊을 수 없는 관계지만 군사 쿠데타라는 수단을 사용한 그에 대해 복잡한 감정을 가지고 있다. 밝고 수다를 많이 떠는 성격으로 토마스와는 오랜 친구

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

이것이 진정한 바이오 하자드다

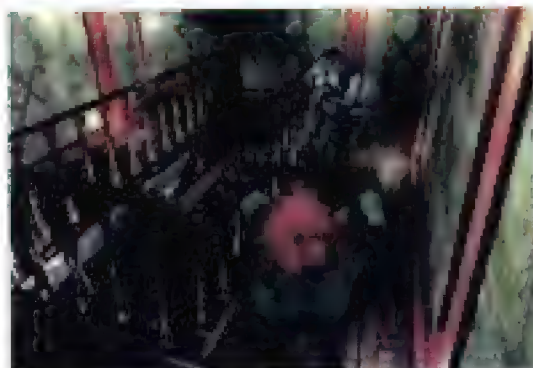
바이오 하자드 감독편집판

캡콤의 첫 100만개 돌파 PS소프트인 바이오 하자드. 하지만 이 작품은 그 이상의 영향을 여러 방면에 미쳤다. 침체기의 캡콤을 일거에 부활시켰음은 물론이고 PS의 보급에도 상당한 영향을 끼친 것이다. 올 겨울 속편 등장을 앞두고 기다리지 못하겠다고 고집하는 팬들을 위해 캡콤이 특별선물을 준비했다.

PLAY STATION

■제작사: 캡콤
■장르: 어드벤처
■현지발매일: 97년 9월 25일
■현지발매가: 4,800엔

초보자도 매니어도 모두 만족

이번에 등장하는 작품은 전작에서 미진했다고 생각했던 점을 보완하고 각종 요소를 추가한 작품이다. 전작 바이오 하자드가 리얼한 캐릭터 움직임과 다채로운 액션으로 인기를 끌긴 했지만 높은 난이도 때문에 초보자들은 쉽게 접근할 수 없었던 점을 감안한 것이다. 그와 더불어 전작에 비해 여러 차이점을 둔 새로운 모드도 마련함으로서 바이오 하자드의 열성팬들까지도 만족시킬 수 있는 작품이 될 것같다.

박력있는 액션 장면은 여전

3개 모드 소개

오리지널

전작 게임과 같은 모드. 오프닝과 엔딩은 미국판으로 변경되어 있다. 그리고 일부 메시지의 변경과 함께 로켓 런처를 사용해서 클리어 했을 때의 잔학 엔딩이 삭제되어 있다.

거울을 보고있는 그녀 뒤로 좀비의 손이

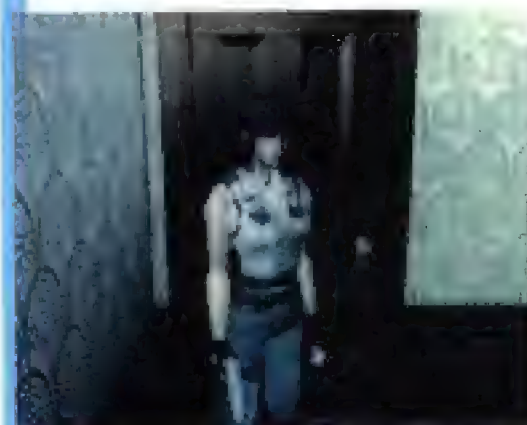
비기너

초보자들을 위해 훨씬 난이도가 쉬워진 모드. 라이프 수치가 높고 탄창의 탄알이 2배인데다가 공격력도 높게 설정되어 있다. 게다가 잉크 리본의 수도 2배이니 세이브를 편하게 할 수 있다

탄알과 리본갯수가 전작의 2배다

어레인지

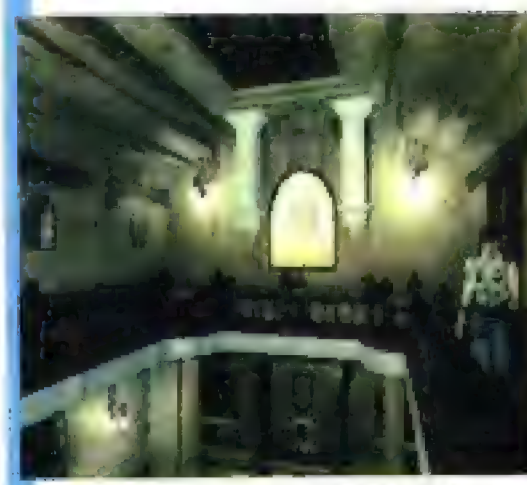
매니어들을 위한 고난이도 모드. 크리스, 질, 레베카의 복장이 변경되고 갈아입을 옷도 추가되어 있다. 일부 장소에서 카메라시점에 변화가 가해지고 보다 공포스러운 각종 연출도 추가되어 있다. 그리고 각종 아이템이나 적 배치도 변경되어서 새로운 마음으로 다시 플레이하는 것이 가능하다. 메시지의 일부도 변경되어 있다. 물론 난이도도 상향되어 있다.

전작에 비해 시점이 변경되어 있다

캐릭터들의 복장도 수정이 가해졌다

시점이 중안에서 오른쪽으로 변경되어 있다

바이오 하자드2의 체험판 추가

이 「바이오 하자드 감독판」에는 「바이오 하자드2」의 체험판이 추가되어 있다. 스퀘어의 상술을 보고 배운 듯한 기분이… 하여튼 바이오 하자드2의 발매는 97년 겨울로 예정되어 있지만, 그 때까지 기다릴 순 없다! 라고 하는 분들은 체험판을 기대해보도록 하자.

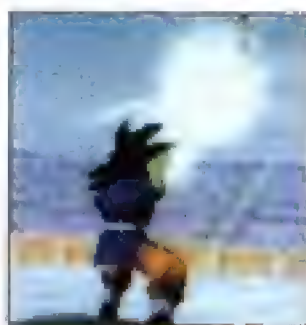
그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

3D폴리곤으로 되살아아나는 최강전설

드래곤볼 파이널 바우트

지금까지 드래곤볼 GT라는 가제로만 알려져 왔던 드래곤볼의 3D 격투 게임이 발매일 결정과 함께 정식 명칭이 발표되었다. 지금까지의 2D장벽에서 벗어나 3D로 만들어진 드래곤볼. 과연 격투만화의 대명사인 명성에 걸맞는 모습을 보여줄 것인가?

PlayStation

■제작사: 반다이
■장르: 3D격투액션
■발매일: 97년 8월 7일
■발매가: 5800엔

이 작품의 가제였던 드래곤볼 GT는 일본에서 드래곤볼의 후속작으로 나온 TV애니메이션이다. 이 작품의 내용은 오반의 딸과 트랭크스가 타임머신을 타고 과거로 가서 어린 손오공과 한조를 이루어 우주로 흩어져 버린 드래곤볼을 찾는 이야기. 하지만 이번 작품은 GT만의 내용이 아닌 통합적인 성격으로 등장인물 3명에다 과거 드래곤볼의 스타들을 전부 결합시켜 놓은 방식이 된다.

각종 필살기는 빠짐없이 재현된다

3D 드래곤볼의 특징

드래곤볼의 특징이었던 화면분할 배틀은 역시 제외되었다. 역시 3D에서 그런 표현은 생각보다 힘들었던 듯. 대신 폴리곤으로 구성된 만큼 전투 상황에 따라 박력있는 연출이 가능해졌다. 필살기 사용할 때에는 자동으로 시점이 전환되어 멋진 장면이 연출된다. 그리고 드래곤 볼하면 우선 생각나는 것이 뭐니뭐니 해도 스피드감 있는 공중

시대배경은 드래곤볼 + GT

격투신. 이번 작품에서는 전 캐릭터가 무공술이나 비행능력을 사용할 수 있기 때문에 공중에서 지상으로 이어지는 다채로운 전투가 가능하다. 전 캐릭터가 화려한 비주얼의 축적기를 사용할 수 있다. 하지만 3D격투의 특징상 축적기의 사용이 곤란할텐데 원기옥같은 기술을 과연 어떻게 표현할것인지 관심이 가는 부분이다.

공중 격투신도 리얼하게 재현된다

등장인물은 10명 + @

일단 기본 등장인물은 성인 손오공, 소년 손오공, 오반의 딸, 트랭크스, 베지타, 손오반, 셀, 부우, 피코로, 후리자 등 총 10명. 하지만 전작인 드래곤볼 울티메이트 배틀 22의 예로 볼 때 많은 추가캐릭터들이 등장할 것으로 추측된다. 드래곤 볼의 팬들은 모두 안심해도 좋을 듯하다.

모션캡처를 사용한 리얼한 움직임의 재현

배경은 2D + 3D로 보인다

초베지타의 대쉬엘보

게임 방식은 4가지 모드

이것이 메뉴화면

빌드업 모드
좋아하는 전사들을 골라 그들을 단련시켜가는 모드다. 컴퓨터를 상대로 싸우고 그 싸움의 내용에 따라 우수한 성장패턴이 만들어 진다. 물론 이 모드로 강하게 만든 캐릭터는 실전에서도 사용할 수 있고 친구가 강하게 시킨 캐릭터와의 대전도 가능하다. 전작에서도 등장했던 모드인 만큼 어떤 형태로 개량되었을지 기대가 되는 부분이다.

천하일무도회모드
드래곤볼 하면 역시 이 모드. 무대는 천하일무도회 회장이고 사용가능 캐릭터중 8명을 골라 토너먼트 대전을 즐길 수 있다. 빌드업 모드에서 기른 캐릭터를 데리고 와서 사용하는 것은 물론 전작인 울티메이트 배틀 22에서 사용했던 데이터까지 사용할 수 있다.

대전모드
통상 대전의 1인 모드라고 생각하면 된다. 등장캐릭터 전부와의 싸움에서 이기면 진 보스가 등장하고 진보스도 클리어하면 엔딩을 감상할수 있다.

옵션 모드
캐릭터마다 같은 필살기 선의 연출여부나 난이도를 결정한다.

PLAYER SELECT

이 10명이 기본 캐릭터가 된다

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

선라이즈가 선보이는 초특급 시뮬레이션 RPG

신성전 메가시드

~부활편~

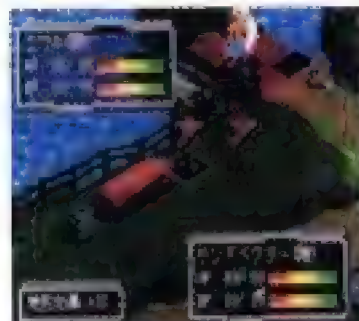
애니메이션의 대명사 선라이즈. 우리가 좋아하는 상당수의 애니메이션이 바로 선라이즈의 작품이라는 사실을 알고있는 독자들도 상당히 많을 것이다. 그 선라이즈가 애니메이션 스탭들을 대거 기용해 만드는 RPG. 대체 우리앞에 어떤 모습으로 등장할 것인가?

PlayStation

■제작사: 반프레스토
■장르: 시뮬레이션 RPG
■발매일: 97년 7월 24일
■발매가: 5,800엔

「나는 괴물이 아니야!」 변신 히어로의 비애!

게임의 내용은 선라이즈의 작품답게 변신 히어로물. 이 작품의 원작은 인기 소설로 만화로도 만들어 졌다. 이 게임은 만화내용의 뒤를 이은 속편격. 때문에 만화를 보지 않으면 이해하기 힘든 부분도 있다고 한다. 이 작품의 시대적 배경은 현실에 가까운 미래. 작품의 전체적 스토리는 에디라는 로보트가 주인공을 정의의 히로인 메가파이터로 만들어 악과 싸우는 내용이다. 메가파이터는 동물의 유전자를 인간의 유전자에 접합시켜 초능력을 사용할 수 있게 하는 것인데 그를 이용한 변신도 가능하다.

전투는 시뮬레이션 방식

동생은 변신한 오빠를 알아보지 못한다

애니메이션같은 게임

이 소설의 게임은 일반 애니메이션과 같은 구성으로 모두 13화가 준비되어 있으며 매화마다 타이틀이 붙어 있다. 게다가 각화는 전반부, 후반부로 나뉘어, 그 사이에 아이캐치(일본에서 TV프로 중간 선전시간 전에 들어가는 표시)까지 들어가는 구성으로 되어있다. 이 아이캐치 부분에서 캐릭터의 정비와 세이브를 한다. 전반,후반에는 각각 1회씩 이벤트와 전투가 있어, 전투는 「플레이어 턴」과 「적 턴」을 교대로 반복하는 형태로 전개된다. 플레이어 턴에는 이동, 공격, 변신 등이 가능하지만, 그 회수나 선택의 폭은 변신 형태에 따라 크게 좌우된다. 형태를 바꾸려면 한번 인간으로 돌아가지 않으면 안되는 것에 주의하자.

주인공의 변신장면

주인공 유우키는 의문의 로보트 에디에 의해 바이오 파이터로 부활한다

캐릭터 소개

유우키
주인공. 악의 조직 바이드니에게 살해되지만 바이오 파이터로서 부활

루마
유우키의 여동생. 바이드니에게 납치당해 유우키는 그녀를 구하기 위해 싸운다

유
유우키의 옛친구. 유우키에게 구조되어 비밀조직 전에 참가한다

주인공은 상황에 맞게 변신이 가능하다

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

PLAY STATION

Line up

진실은 항상 그 곳에 있다!

미나카타 하쿠도 등장

날로 비인간화되어 가는 사회속의 흉악한 범죄들앞에 한 사나이가 홀로 일어섰다. 미궁에 빠진 범죄들을 프로파일링 범인상 분석기법을 사용하여 심리면에서 해결해 가는 사나이. 그 이름은 미나카타 하쿠도(南方珀堂)!!!

명탐정 나가신다!

■제작사: 아트리스
■장르: 추리 어드벤처
■현지발매일: 97년 8월 7일예정
■현지발매가: 5,800엔

이 게임은 지금까지의 사건해결형 어드벤처 게임에서 자주 볼 수 있는 「주인공이 스스로 범죄현장에 들어가 물적증거와 정보를 모아서 해결을 한다」가 아닌, 「범인에 대한 정보를 분석하여 범인을 찾아낸다」라는 것이 목적이 되는 어드벤처 게임이다. 주인공은 범죄 심리의 전문가인 미나카타 교수. 그는 2명의 조수와 함께 범죄 정보가 수록되어 있는 비디오를 기초로 프로파일링을 하여 사건 해결을 목표로 한다. 즉, 프로파일링이 이 게임에서 플레이어의 주된 활동이 된다. 이번 작품에서는 완전범죄를 노리는 범죄자와의 대결을 그린 「마술사의 오산」과 의문의 르뽀라이터 살인사건에 뒤이은 연속 밀실 살인사건을 다룬 「4개의 열쇠」라는 2개의 메인 시나리오가 준비되어 있다.

연수받은 비디오 테이프. 사건의 열쇠는 모두 이 안에 숨겨져 있다.

첨단 수사기법을 이용한 추리 어드벤처

이 작품의 주제가 되고 있는 프로파일링 기법은 범죄 해결의 새로운 방법으로 주목을 받는 방법이다. 요즘 각종 영화나 소설에서 자주 인용되는 방법으로 범죄 현장의 상태와 남겨진 종이 등의 범인에 관한 정보를 프로파일러가 오랫동안 쌓아온 경험을 기초로 분석하여 「범인은 어떤 과거가 있어서 사건을 일으켰을까?」, 「범인은 어떤 일을 생각하고 있을까?」 등을 추측함으로서, 범죄심리로부터 범인상을 유추해 내는것이다. 다시 말하면 무엇이 일어났는가에 대해서 될 수 있는대로 많은 정보를 모아, 왜 그런 사건이 일어났는가를 경험에 기초해서 추측하여 그 요소로부터 범인상을 추려내는 것이다. 지존파와 같은 불특정인물을 대상으로한 흉악한 범죄가 증가하고있는 요즘 범죄심리를 분석하여 불특정다수에서 범인을 추측해 내는것이 가능한 프로파일링의 중요성은 점점 높아지고 있는 추세다.

프로파일링은 3명이 함께 한다.

비디오재생기에는 프레임조절등의 기능도 들어가 있다

미나카타 하쿠도

범죄심리의 전문가이면서 대학의 범죄심리학 교수이기도 한 게임의 주인공. 나이는 30세. 이전에 유전자공학을 전공한 그는 유전자공학에서 본 사람의 범죄의 심리를 연구하는 젊은 천재과학자이기도 하다.

사건은 TV 녹화중 벌어진다

게임의 기본흐름

1) **사건 발생** 교수 일행은 사건발생 현장에는 직접 가지 않는다.
2) **비디오를 받는다** 검찰장관으로부터 프로파일링 의뢰의 비디오테이프와 범죄의 정보가 들어있는 비디오테이프 를 받는다.
3) **비디오를 본다** 비디오테이프를 재생하여 처음부터 마지막까지 본다.
4) **비디오 검증** 범죄정보가 담긴 비디오테이프의 영상중에 어느 아이템과 회화에 의문이 있으면 그 시점에서 비디오를 멈춰 화면의 어디에 의문이 발생하는가를 선택한다. 화면을 선택하면 남방교수와 2명의 조수가 그 영상에서 실제 어떤일이 일어났는가를 추리 검증을 시작한다. 이러한 작업을 거쳐 모인 정보를 기초로 프로파일링을 행한다. 그 뒤 추리, 검증을 굳혀 범죄심리를 찾아 범인상을 만들게 된다.
5) **사건해결** 프로파일링으로 알게된 범죄심리와 범인인상을 검찰장관에게 보고. 사건해결.

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

PLAY STATION

대항해 시대 외전

대항해 시대 신작 PS 등장

■제작사: 코에이
■장르: 시뮬레이션 RPG
■현지발매일: 97년 10월 2일
■현지발매가: 6,800엔

코에이의 명작 시뮬레이션 게임인 대항해 시대의 속편이 PS로 등장한다. 16세기 초반의 유럽을 무대로 한 시뮬레이션RPG. 플레이어는 스토리가 다른 남녀 2인의 주인공 중에서 한명을 골라 그 파란만장한 인생을 체험하게 된다. 스토리의 진행에는 일정한 길은 없고 언제 어디를 가서 무엇을 하든지 그것은 플레이어의 자유. 처음에는 적국의 함대를 상대로 하는 해적이나 또는 보물을 찾는 모험가로서 시작한다. 그러나 도중에 교역 상인이 되거나 세계지도의 완성을 목표로 할 수도 있다. 시뮬레이션 부분인 적 함대와의 전투는 함선 수 최대 40척의 헥스 전투로 이루어 진다. 범선만의 독특한 조타법에 의한 선회와 포격에 의한 원거리 공격은 물론 검을 사용한 적 제독과의 1대 1 결투도 가능 하다.

캐릭터 소개

미란다 베르테

제노바 해운업자의 딸. 의지가 강하지만 약간 제멋대로인 성격. 유명한 모험가인 파에드로에게 3년 전에 청혼을 받았다고 생각하고는 파에드로를 쫓아 여행을 떠난다

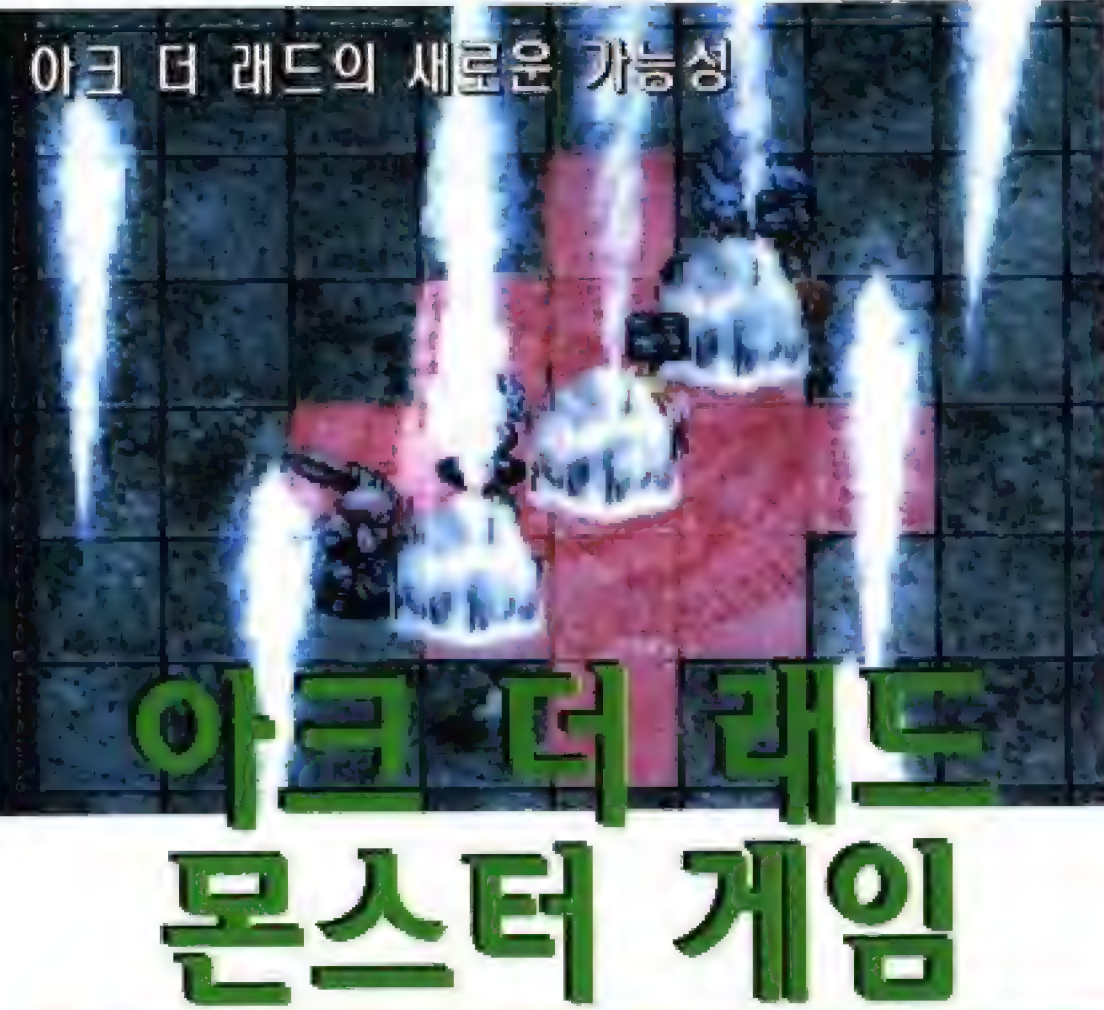
살바돌 레이즈

그는 이 게임의 또 하나의 주인공. 「해적왕」의 아들이지만 출생의 비밀을 알고 스스로 해적의 두목이 될 야망을 꿈꾼다

티노카틀

스페인의 코르테스의 손에 멸망한 아즈텍왕국의 후예. 왕국을 멸망시킨 스페인 사람들을 미워하여 그것을 위해 살고 있다. 지력, 체력이 뛰어나다

카츄아파

아즈텍 왕국의 신관의 딸로 티노카틀의 동생. 왕국 최후의 비보의 열쇠를 쥔 인물로 코르테스의 부하들에게 쫓긴다. 스페인 사람을 미워하지만 전쟁을 바라진 않음

아크 더 래드 몬스터 게임

아크 더 래드의 새로운 가능성

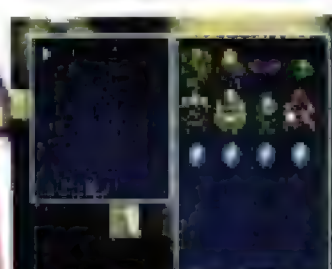
더욱 더 넓어진 아크의 세계

■제작사: SCE
■장르: 데이타 배틀
■현지발매일: 97년 7월 31일
■현지발매가: 4,800엔(2장)

이 게임은 아크더 래드에 등장했던 몬스터들을 활용한 게임으로 몬스터들을 키우고 레벨 업시키는 게임이다. 요즘 인기를 끌고 있는 포켓 몬스터에서 힌트를 얻었다고 해도 좋을 듯하다. 여기에서 키운 몬스터들을 아크2의 게임 내에서 사용하는 것도 가능하다. 단 아크2의 세이브가 없는 사람은 이 게임을 즐길 수 없으니 주의!! 그리고 이 게임의 또 한가지 재미는 메모리 카드를 이용해 친구들이 가지고 있는 몬스터와의 대전이 가능하다는 점이다.

이것이 남녀주인공이다

추가 디스크의 내용은?

이 게임에는 추가 디스크가 들어 있는데 내용은 카지노 게임. 여기서 플레이어는 도박사로 변신하여 총가라가 경영하는 카지노 하우스를 방문하게 된다. 그곳에 준비되어 있는것은 4개에 「슈퍼 큐브」라고 불리는 큐브식와 슬롯으로 놀이용 머신을 포함해 총 5개. 그리고 이 카지노 게임은 아크2의 세이브 데이터가 필요 없어도 누구라도 가볍게 즐길 수가 있다.

격투장에서의 대전을 통해 몬스터를 키운다

각종 아이템의 수집도 가능

카지노의 아크 더 래드 카드 게임

빙고 더비 레이스의 결과로 빙고가 결정된다

이것이 진정한 3D RPG다!

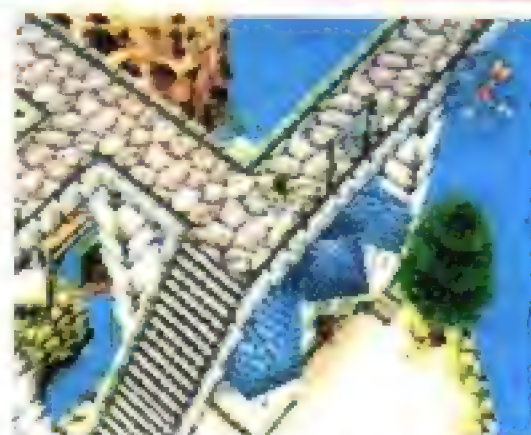
라그나큘

이 작품은 소니 뮤직 엔터테인먼트가 주최한 디지탈 프로그래밍 프로그램에서 작품부분 최우수상을 수상했던, 「초자연대륙 에메로드」를 기본으로해서 만들어진 작품이다. 참신한 신인의 아이디어와 소니의 자본이 결합된 것이라 할 수 있는데 쿠론즈 게이트 이후 침묵을 지키고 있던 SCE 의 작품인 만큼 많은 이의 관심을 모으고 있다.

- ■제작사: SME
- ■장르: RPG/메모리 카드 배틀시스템
- ■현지발매일: 9월예정
- ■현지발매가: 5,800엔

그것이 모든일의 시작이었다

조그만 섬이 몇개로 연결되어 있는 필드군도. 천재로서 주변으로부터 기대받던 린은 기대를 져버리고 무신제에서의 충격적 패배를 당한다. 실망과 함께 냉담한 반응을 보이며 돌아서 버리는 사람들. 충격을 받은 주인공은 자신을 단련하기 위한 여행을 떠나기로 결심한다.

이 작품의 큰 특징은 인물과 배경이 모두 폴리곤이라는 점. 지금까지는 필드나 캐릭터 둘중 하나에만 폴리곤을 쓴 경우가 대부분이라는 것을 감안하면 획기적인 시도로 덕분에 필드에서도 다양한 시점변화가 가능하다.

필드에서 자유로운 시점변경이 가능하다.

메모리 카드 배틀 시스템

요즘 PS게임들 중에는 메모리카드의 활용해 게임성을 높이거나 색다른 방향을 제시하는 경우가 많다. 이 게임의 가장 큰 특징이라 할 수 있는 메모리카드 배틀시스템도 그 부류인데 이 모드를 즐기기 위해서는 우선 RPG파트에서 어느 정도 캐릭터를 성장시키지 않으면 안된다. 이 시스템은 메모리카드를 매체로 해서, 친구의 어택팀에 같이 여행을 떠나 경험을 쌓아서 돌아온다던지, 친구의 팀과 자신의 팀을 대전 시키는등 다른사람과 라그나큘의 세계를 공유하는 것을 가능하게 한다. 캐릭터들을 친구들과 트레이딩 하는것도 가능. 그리고 친구와의 대전시에는 승자가 패자의 아이템중 아무거나 하나를 무조건 빼앗을 수도 있다.

전투는 완전 리얼타임 방식이다

전투는 리얼타임으로 행해진다

캐릭터는 전부 폴리곤으로 표시되어 액션게임과 비슷한 방식의 타격판정을 가지고 있다. 적과의 교전은 리얼타임 방식으로 생동감 있는 액션을 보여준다. 커맨드 입력뒤 캐릭터마다 대기시간이 설정되어 있어서 그 시간이 끝난 다음 다시 커맨드 입력이 가능하다.

아네타와 우스중 한명을 선택하지 않으면 안된다

그래픽
캐릭터
용미도
독창성

캐릭터 소개

주인공 린
10년에 한명정도 나올 인재라고 일컬어질 정도로 강한 소년. 플레이어는 그의 전투스타일을 전사, 격투, 마법의 3타입중에서 선택한다. 그것에 맞춰서 그래픽도 변하게 되는데 사진은 그중 전사계 타입일때의 모습이다.

리브
주인공이 예선대회장에서 만나는 의문의 소녀. 타고난 밝은 성격이 특징으로 상당한 전투능력을 자랑한다. 그녀의 얼굴에 있는 문장은 무엇을 의미하는 것일까…

아네타
병으로 쓰러진 아버지를 대신하여 가장이 되었다. 무작정 가출해버린 동생에 대해서 감출 수 없는 분노를 가지고 있다

히노카
만라크국의 장군의 딸로 자신도 일부의 병권을 가지고 있다. 어릴때부터 검법을 익혀서 그 실력은 남자도 따르지 못할 정도. 어떤 사건을 계기로 주인공과 동료가 된다

티아
에메로드국에서 최강의 마법을 지닌 소녀. 그 능력은 아직 개방되어 있지 않지만 주변으로부터 최강마법사라고 불리우는것에 저항감을 느끼고 있다. 싸우는 것을 별로 좋아하지 않고 조용히 살고싶어 한다.

PLAY STATION

초능력 전사들이 다시 모였다

사이킥 포스 퍼즐대전

퍼즐보블과 사이킥 포스의 결합

■제작사: 타이토
■장르: 퍼즐
■현지발매일: 97년 9월 예정
■현지발매가: 5,800엔

화면사진을 보면 알 수 있듯이 「사이킥 포스 퍼즐대전」의 시스템은 「퍼즐보블」과 같다. 재미면에서는 이미 다방면으로 검증을 받은 퍼즐보블을 기초로한 만큼 누구라도 즐겁게 즐길 수가 있을 듯 하다. 이번에 등장하는 사이킥 포스의 캐릭터들은 모두 SD형태로 본편에서의 비장미 넘치는 모습들과는 달리 코믹한 개성이 넘치는 모습이다. 갑자기 발표되었기는 하지만 개발은 순로롭게 진행되고 있다고 하니 올 가을에는 멋진 사이킥 보블이 등장하기를 기대해보자.

초능력전사들의 귀여운 모습

번(BURN)
불의 힘을 조종하는 열혈한. 친구인 키스의 야망을 저지하기 위해 싸운다

키스(KEITH)
인류의 ... 분노를 품어 사이킥커의 이상향을 세우기 위해 일어성 노아의 총수. 얼음의 힘을 사용한다.

웬디(WENDY)
바람의 힘을 조종하는 천진난만한 소녀. 소식을 끊은 언니를 찾아 번과 함께 싸우게 된다.

소니아(SONIA)
전기의 힘을 조종하는 인조인간. 노아에 의해 만들어져 키스에게 절대적인 충성을 갖고 있다.

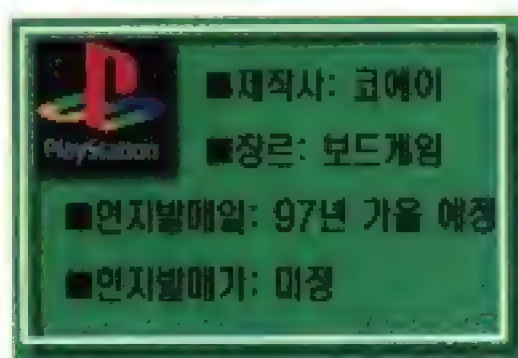
웡(WONG)
시간과 공간의 지배자. 본심을 숨긴채 키스와 손을 잡고 있지만 이것은 세계정복을 위한 술책에 지나지 않다.

에밀리오(EMILIO)
...의 힘을 ...하는 소년. 키스를 따라 노아에 소속되어 있지만 번의 설득에 의해 이탈한다.

코에이! 보드게임에 도전하다

소울 마스터

보드게임과 카드게임을 결합시킨 멀티배틀!

■제작사: 코에이
■장르: 보드게임
■현지발매일: 97년 가을 예정
■현지발매가: 미정

시뮬레이션 게임의 대명사인 코에이에서 이번엔 카드게임과 몬스터 육성 등의 요소를 넣은 신감각 보드게임이 등장한다. 게임은 4인의 플레이어가 지도의 네 끝에서 시작하여 지도 가운데에 있는 보스 몬스터를 쓰러뜨리는것이 목적. 플레이어는 자신의 턴 내에 이동, 탐색, 대화, 전투 등을 여러 커맨드를 사용하여 라이벌을 공격하거나 맞지 않도록 도망치거나 하며서 지도 중간에 있는 보스 몬스터를 쓰러뜨리게 된다. 전투는 카드배틀 형식으로 전개되는데 승리를 위해서는 항상 라이벌들의 상황을 체크해둘 필요가 있다. 쓰러트린 몬스터는 카드에 봉인해서 가지고 다니거나 몬스터끼리 합성시키는 것도 가능하다.

몬스터의 생포도 가능하다

귀가 매력적인 고양이 인간들

마법세계 스타에서 사는 매력적인 캐릭터들 중 소울마스터를 목표로 하는 주인공과 라이벌중 일부를 소개한다.

주인공 캐릭터 (에르미, 그레이)
스토리 모드를 선택했을때 주인공이 된다. 이름은 여자쪽이 에르미, 남자쪽은 그레이

로제타
소심한 성격이지만 마도학교 제일의 지식을 갖고 있다. 대단한 책벌레로 마법을 배우러 왔다기 보다는 학교의 책들에 욕심인 듯하다

티카
마법과는 별로 인연이 없는 마천 국의 자랑 영주와 딸. 마법실력은 떨어지지만 밝은 성격으로 커버한다.

Kama

NBA 슛아웃 97

사상 최강의 농구 게임이라 불리어지는 NBA 슛아웃 시리즈의 최신작이 드디어 발매된다. 일본보다 먼저 발매되는 NBA 슛아웃 97은 시리즈의 최신작을 기다려온 팬들과 멋진 농구 게임을 즐기고 싶어하는 유저 모두에게 훌륭한 선물이 될 것이다.

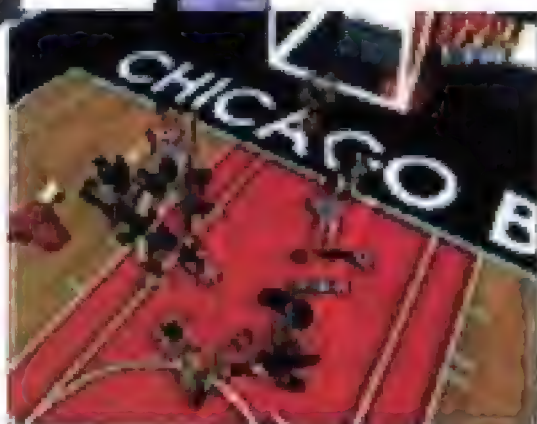
인기 농구 게임의 2탄

PlayStation

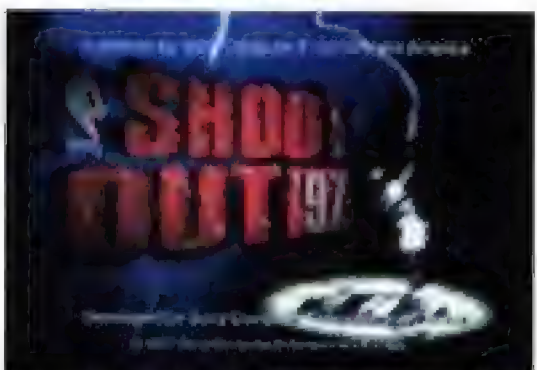
■제작사: SCEI
■장르: 스포츠
■발매원: 카마 엔터테인먼트
■발매가 : 발매중
■가격 : 60000원

지난 96년 발매되어 폭발적인 인기를 모은 NBA 슛아웃 96(토탈 NBA 96)은 뛰어난 사실성과 멋진 그래픽으로 당시 발매된 수많은 농구게임들(파워덩커즈, NBA LIVE 96)을 제치고 최고의 농구 게임이라는 찬사를 받았다.

NBA 슛아웃 시리즈는 미국에서 제작된 정통 농구 게임으로 토탈NBA라는 제목으로 일본판이 발매되기도 하였다. 국내에서 판매되었던 것은 바로 토탈 NBA96이었다. 카마 엔터테인먼트는 티이티S와 함께 발매한 NBA 슛아웃 96의 두번째 시리즈인 NBA 슛아웃 97을 새롭게 발매한다. NBA 슛아웃 97은 전작보다 더욱 깔끔해진 그래픽과 효과음 등 다양한 발전된 모습을 보여주고 있다.

NBA 슛아웃 96

NBA 슛아웃 97의 화면

일본보다 더 빨리 즐긴다

NBA 슛아웃 97은 미국에서 제작되는 소프트이기 때문에 미국판이 발매된 후 일본판이 발매된다. 미국판 게임이 발매된 후에 일본어 컨버전 작업이 완성된 다음 일본에 발매되는 것이기 때문에 일본판은 미국판보다 늦어질 수밖에 없다. 카마 엔터테인먼트는 미국판이 발매된 즉시 국내에 판매하는 것이기 때문에 유저들은 일본 유저들보다 더 빨리 NBA 슛아웃 97을 즐길 수 있게 되었다.

생동감 넘치는 선수의 모습이 보이는 NBA 슛아웃 97의 로고

다양한 메뉴와 옵션

게임에 들어가면 다양한 메인 메뉴들이 나온다. 대부분의 농구 게임에 사용되는 메뉴들과 큰 차이는 없으나 각 메뉴에 들어가면 타 게임들과는 다른 특징이 보인다.

MAIN MENU

EXHITION : 원하는 팀을 선택해서 한 게임만을 즐긴다.
NBA SEASON : NBA 시즌 게임(리그전)을 실제처럼 즐긴다. 성적이 좋으면 플레이 오프에 진출할 수도 있다.
NBA PLAY OFFS : 시즌 게임을 생략하고 바로 플레이 오프를 즐긴다.
ROSTERS : 각팀의 선수를 관리하고 트레이드, 선수등록 등도 할 수 있다.
OPTION : 플레이어의 취향에 맞게 게임 규칙을 조절한다. 덩크 리플레이의 유무, 아나운서의 말소리 유무, 음악과 효과음, 게임 도움말 등을 선택한다.

메인 메뉴

옵션을 통해 게임 규칙을 조절한다

게임을 즐겁게 해주는 요소들

NBA 슛아웃 97에는 게임의 재미를 더해주는 여러가지 특징이 있다. 타 농구 게임에도 있는 것들을 포함하여 새로운 요소들이 다수 존재한다.

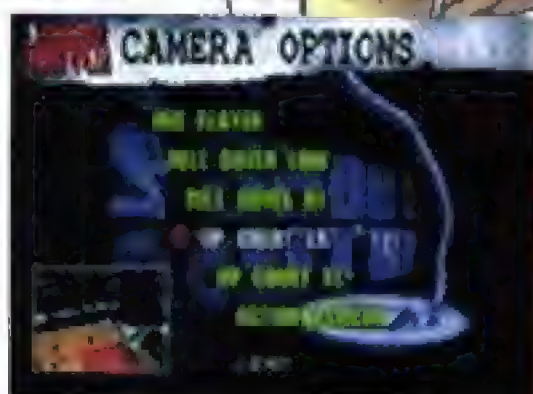
시점

NBA 슛아웃 97은 여러가지 시점들이 제공된다. 기본적으로는 경기장 높은 곳에서 비스듬하게 내려다보는 시점으로 게임이 진행되지만 옆에서 보는 시점, 위에서 보는 시점 등의 시점들을 선택할 수 있으며 가장 생동감 넘치는 게임을 할 수 있는 액션 시점도 있다.

다양한 시점들

상하로 움직이며 진행되는 시점

리플레이

NBA 슛아웃 97을 즐기다 보면 덩크슛이나 레이업슛의 성공 등의 멋진 플레이, 기본적으로 덩크슛 성공시에만 리플레이가 나오지만 멋진 플레이가 연출되었을 때 포즈 스크린(PAUSE SCREEN)이라는 메뉴를 통해 리플레이를 볼 수 있다. 또한 리플레이는 임의의 시점

에서 덩크슛 장면을 볼 수 있지만 리플레이 메뉴를 선택하면 다시 보고 싶은 부분 설정, 시점변화 등을 자유롭게 선택할 수 있다.

각종 기록들

멋진 덩크슛

이런 시점에서의 리플레이도 있다

시합 도중에는 시합에서의 득점, 리바운드, 어시스트 등의 기록이 표시되며 NBA시즌과 플레이오프를 즐기는 도중에는 선수들의 여러가지 활약들이 기록된다. 개인의 기록은 물론이고 최고 득점자, 최고 리바운드, 3점슛 확률 등 각종 기록에 관한 순위도 매겨진다. 플레이어 카드 메뉴를 선택하면 특정 선수에 대한 모든 기록들과 선수의 얼굴 등을 한눈에 볼 수 있다.

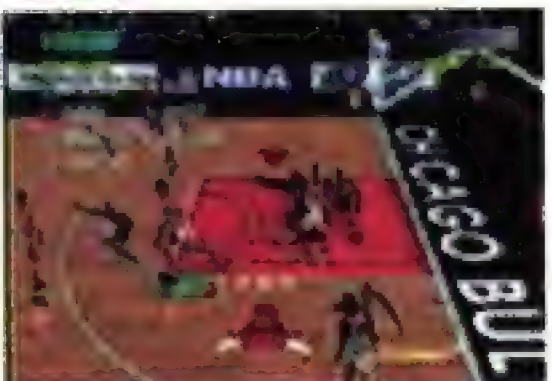
한편 시합 전 또는 시합 도중에 상대팀과 플레이어의 팀간에 차이를 한눈에 볼 수 있다. 레이더, 공격력 등이 그래프로 표시되는데 상대팀에 비해 열세인 부분은 빨간색 그래프로, 우세한 부분은 초록색 그래프로 나타난다.

시합의

각 부문별 순위도 한눈에

상대팀의 강점을 보고 작전을 짜자

도움말 기능의 첨가와 작전 사용

게임을 처음 즐기는 초보자 또는 여러가지 버튼의 사용으로 인해 조작이 헤갈리는 플레이어를 위해 화면상에 버튼 기능을 간략하게 표시해서 누구나 쉽게 게임을 즐길 수 있도록 도와준다. 또 R버튼을 사용해서 여러가지 작전들을 구사할 수 있어서 전략성 높은 게임을 즐길 수 있다.

버튼 표시는 화면 왼쪽 상단에

최강의 팀을 만든다

트레이드를 통해 최강의 팀을 만들 수 있다. 자신의 팀에 있는 선수와 다른 팀의 선수를 1:1 트레이드를 통해 교환할 수 있는데 잘하는 선수와 못하는 선수를 아무 조건없이 바꿀 수 있다는 것이 장점이지만 못하는 선수가 들어간 팀은 전력이 약해지므로 게임의 재미가 떨어질 수도 저하될 수도 있는 양날의 검이라고 할 수 있다.

최고 수훈 선수

하프타임 때에는 치어걸들의 멋진 응원을 볼 수 있으며 각 팀의 수훈 선수가 1명씩 소개된다. 수훈 선수의 기록도 볼 수 있다. 시합이 끝난 후에는 시합 최고 수훈 선수를 볼 수 있다. 또한 PS용 멀티탭을 사용하면 최대 8인이 동시에 즐길 수 있으며 4:4 또는 5:3의 대전도 가능하다.

이 선수는 조던?

멋진 플레이의 선수 표시

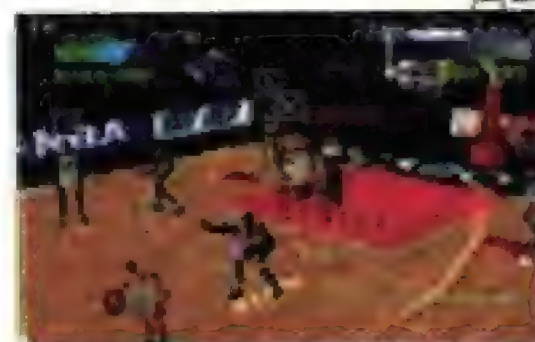
시합 도중에 덩크슛, 리바운드, 어시스트 등을 성공한 선수의 얼굴과 그에대한 기록이 화면에 표시된다. 지난 시즌에서의 그 선수의 기록과 현재의 기록. 슛의 경우는 성공률 등이 표시되므로 선수들의 활약상을 비교해볼 수 있다.

덩크를 성공시킨 선수는 G-CHAMP!!

신시스템 개발

NBA 슛아웃 97에서는 기존의 농구 게임에서는 볼 수 없었던 참신한 시스템들이 탑재되어 새로운 느낌으로 즐길 수 있다.

아이콘 패스

패스할 선수가 가까이에 있지 않으면 그 선수에게 패스하는 것이 매우 힘들었다. 하지만 아이콘 패스 시스템을 사용하면 자신이 원하는대로 패스하는 것이 가능해진다. 아이콘 패스버튼(L2)을 누르면 아군 선수들의 머리위에 PS 조이패드의 버튼 모양이 표시되는데, 패스하고 싶은 선수의 머리에 있는 모양의 버튼을 누르면 멋진 패스를 간단하게 성공시킬 수 있다. 가장 멋진 ... 아이콘 패스의 사용 없이는 구사할 수 없을 정도로 아이콘 패스는 중요한 기술로 사용된다.

선수들의 머리위를 살펴보라

스페셜 버튼

지금까지의 농구 게임에서 상대편 수비를 제치고 들어가려면 대쉬 버튼을 누르고 이리저리 움직여 따돌리는 방법밖에 없었다. 하지만 NBA 슛아웃 97에서는 농구 경기에서만 볼 수 있었던 선수들의 신들린 듯한 움직임을 그대로 재현할 수 있다. 스페셜 버튼을 누르고 선수를 움직이면 몸을 돌리고 좌우로 마구 움직이는 등 여러가지 훼이크 동작과 상대편 수비를 뚫는 동작을 사용할 수 있다. 이 버튼의 사용으로 더욱 멋진 경기를 즐길 수 있는 것이다.

자신만의 선수를 등록한다!

자신만의 선수를 만들 수 있는 기능이 생겼다. ROSTERS 메뉴로 들어가면 CREATE PLAYER 라는 메뉴가 있다. 여기서는 선수의 이름, 출신대학, 몸무게, 키, 포지션 등 선수의 외형적인 기록들을 만들 수 있으며 제한된 수치를 적절히 배분하여 선수의 각종 능력치를 조절할 수 있다. 단순히 슛능력, 디펜스 능력 등을 조절하는 것이 아니라 매우 세세한 부분까지 조절하고 설정하는 것이 가능하다. 자신이 만든 선수는 원하는 팀에 넣어서 게임에서 직접 사용할 수 있다. 만들 수 있는 선수의 수가 매우 많으므로 자신이 만든 선수들만을 사용해서 팀을 구성할 수도 있다.

선수의 이름은 게임챔프

PLAY STATION

액션

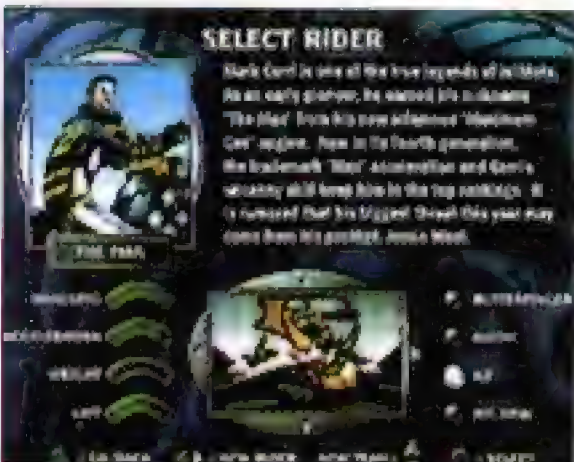
리벤지파이팅 일류전 K-1

● 엑싱엔터테인먼트 ●9월예정 ●5800엔

K1을 주제로한 격투게임의 속편. 등장인물은 1차대회의 우승자인 브랑코 시크틱을 포함한 15인 + @. 그래픽은 전작에 비해 훨씬 섬세해졌고 시합의 흥분을 충실히 재현하기 위한 각종 연출과 신기술의 추가 등 시스템 면에서도 강화되었다

레이싱

제트 모토

●SCE ●5800엔 ●8월7일예정

제트모토라고 불리는 에어오토바이를 타고 라이벌들과 스피드를 겨루는 게임. 하늘이나 바다, 설원같은 변화가 풍부한 코스를 달릴수 있다. 또 대쉬해서 상대를 추월할 수 있는 부스터나 훅을 사용한 턴같은 독특한 기술도 사용할 수 있다. 등장인물은 전 20명. 2인대전도 가능하다.

랠리 크로스

●SCE ●5800엔 ●7월중순

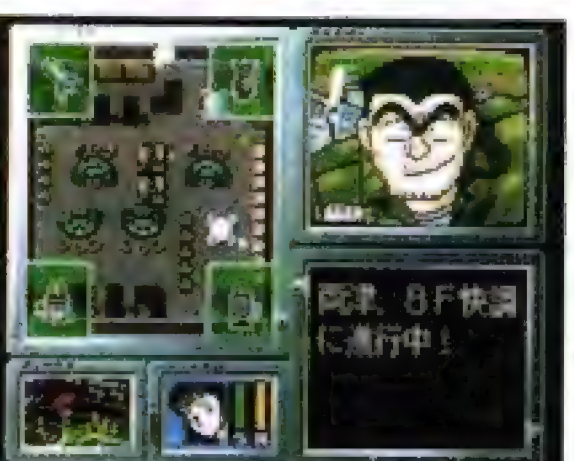
비포장도로를 질주하는 랠리레이스 게임. 코스의 기복이 심해서 마치 차가 옆으로 넘어질 것 같은 코스를 달리게 된다. 아날로그 패드도 사용가능. 적을 호쾌하게 부딪치는 것도 재미중 하나다. 게임의 난이도는 3단계로 조절가능하다.

RPG

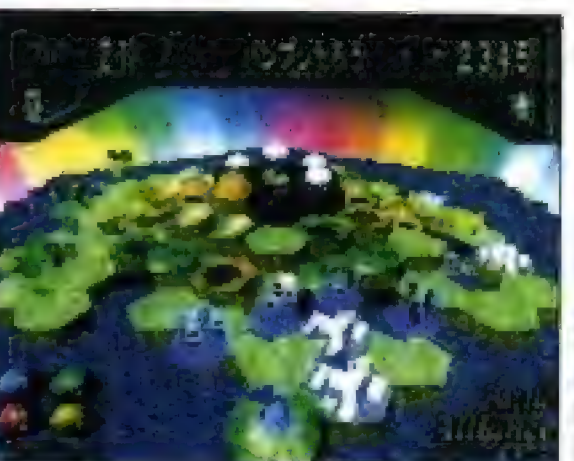
아웃 라이브

●선소프트 ●7월24일 ●5800엔

아웃 라이브는 FW(파이팅 워커)' ZERO' 라고 부르는 가동병기를 조작해서 이야기를 이끌어가는 RPG다. 주인공인 아이가 조작하는 FW는 여러가지 무기나 장비를 구입, 교환하는 것으로 자신의 전술에 맞게 자유로이 기체를 세팅할 수 있다. 전투는 액티브 포인트 배틀이라는 새로운 시스템을 도입해서 박진감을 한층 높였다.

시뮬레이션

여기는 갈식구 귀유공원 앞 파출소-하이테크빌딩 침투방지작전!-

●반다이 ●97년 여름 ●미정

소년점프의 인기 만화인 「여기는…」를 게임화한 작품. 플레이어는 하이테크 빌딩의 관리인이 되어 관리시스템을 돌파해서 진입해 오는 주인공의 행동을 방지하지 않으면 안된다. 보기와는 달리 천재적인 두뇌와 행동력을 가진 주인공. 당신은 그의 집요한 침투를 막아낼 수 있을것인가?

배틀 포메이션

●반프레스토 ●5800엔 ●9월예정

가면라이더, 울트라맨, 건담시리즈 등의 인기 캐릭터들이 총 출동하는 시뮬레이션 게임. 맵은 헥스로 구성되어 있어서 대전략을 하는 기분으로 게임을 즐길 수 있다. 구성 캐릭터는 전 200 이상. 전투장면도 전부 폴리곤으로 구현된다.

스포츠

버추얼 볼링 -텐핀아레이의 기적-

●일본물산 ●7월31일 ●6800엔

본격 볼링게임이 등장한다. 모션캡처를 사용한 투구액션이 상당히 리얼하다. 선택한 볼링장에 따라 레인의 상태가 변하고 따라서 볼의 회전에 영향을 끼친다. 에디트 기능으로 캐릭터의 색이나 볼을 바꾸는 것도 가능하다. 팀플레이와 토너멘트 모드도 준비되어 있다.

슈팅

스타보더스

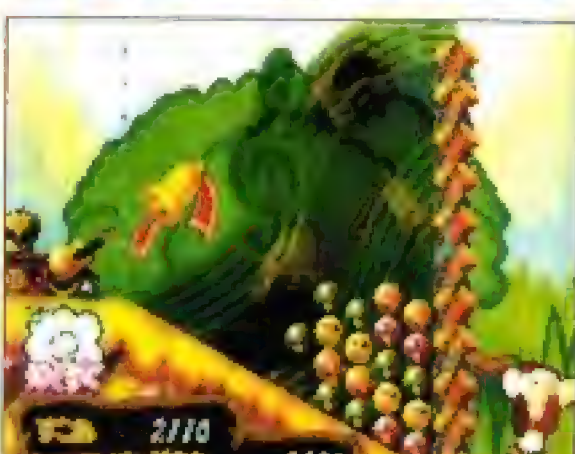
●어클레임저팬 ●5800엔 ●8월예정

플레이어는 로스트호프를 조종해서 추적해 오는 적기들로부터 아웃포스트13을 지키면서 이성인들에게 빼앗겨버린 행성 테라를 되찾지 않으면 안된다. 적 부대에게 대미지를 주기 위해서는 직접공격 이외에도 이성인이 건설한 플랜트를 파괴하는 것으로 그 규모를 변화시킬 수 있다.

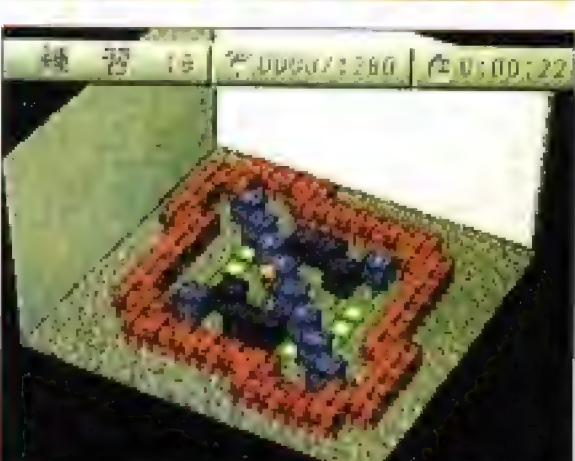
퍼즐

머니 아이돌 익스체인저

●아테나 ●8월예정 ●5800엔

빨아들인 동전을 순서를 바꾸어 가면서 늘어놓아 계속 고액권으로 바꾸어 가면서 적에게 연타를 보내는 방식의 대전형 퍼즐게임. 플레이어는 악의 조직인 머니교단을 무찌르기 위해서 익스체인저는 오늘도 전투!!! 고액권 환전에 성공하면 재미있는 리액션을 즐길 수도 있다.

파스텔뮤즈

●소프트오피스 ●4800엔 ●8월21일

퍼즐버블을 연상케 하는 이색 퍼즐게임. 플레이어는 음옥이라고 불리는 구슬을 발사대에서 쏘아 같은 색을 3개 이상 모이게 하면 구슬은 제거된다. 화면에 나타난 구슬을 전부 없애면 클리어. 발사각도와 점프높이에 따라 구슬이 발사되는 거리가 변한다.

창고번 베이직

●이토츠 ●7월24일

1982년 처음 발매되어 15년간 계속 인기를 끌어온 퍼즐게임의 PS판 2탄. 이번 작품은 전작 「궁극의 창고번」처럼 스토리적 요소나 트랩요소는 없지만 창고번의 원점으로 돌아가 초심자부터 상급자까지 다양한 계층이 즐길수 있게 되었다.

퀴즈

육아퀴즈 마이 엔젤

●남코 ●미정 ●여름예정

남코가 아케이드에서 인기를 끌었던 신종 퀴즈게임의 이식판이다. 플레이어는 아버지와 어머니의 입장에서 딸을 키우는 데 필요한 각종 질문에 답하게 되고 그에 따라 딸의 패러미터가 다양하게 변화된다. 자신이 딸을 키우는 기분으로 직접 플레이해 보는 것이 어떨지…

Cheat Codes For Ps User!

토발 2

●몬스터를 만들어보자

엄청난 비기수를 자랑하는 토발2. 이번에는 새로운 몬스터를 만드는 모드가 있다는 것이 밝혀졌다. 우선 옵션에서 리플레이 모드를 선택한 뒤 시합을 메모리 카드에 기록하자. 그다음 타이틀 화면에서 셀렉트버튼을 누르고 있는 상태에서 스타트버튼을 누른 뒤 토너먼트 모드나 VS모드를 선택하자. 그러면 「기록한 시합에서 몬스터를 만드는 모드」와 「다른메모리 카드에서 몬스터를 로드」라는 2가지 모드가 생긴다. 이 모드에서는 시합기록 데이터를 가지고 몬스터를 만든다거나 만든 몬스터끼리의 대전도 가능하다. 단 직접 조작은 불가능.

케인 더 뱀파이어

뱀파이어가 주인공이라는 특이한 설정의 액션게임인 케인더 뱀파이어의 비기를 공개한다

■체력회복 : 아이템 선택 화면에서 ↑ → □ ○ ↑ ↓ → ←

■마법치회복 : 아이템 선택 화면에서 → → □ ○ ↑ ↓ → ←

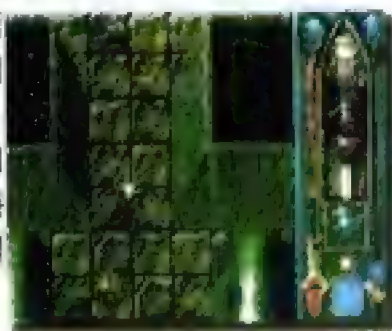
■전 무비보기 : 아이템 선택 화면에서 ← → □ ○ ↑ ↓ → ←를 입력한 뒤 옵션 화면에 들어가 다크다이어리를 열자.

플레이 스타디움 2

■돈을 벌자 : 팀 에디트의 선수획득 초기화면에서 자본이 초기상태인 15억엔일 때 L2, R2 셀렉트 스타트를 동시에 누르면 잔금이 20억엔이 된다. 그리고 팀 에디트의 유니폼 선택화면에서 같은 커맨드를 누르면 귀여운 유니폼을 입은 차일드팀을 선택할 수 있다.

■피칭머신등장 : 우선 트레이닝 모드에서 타격연습할 때 포즈를 누른다. 다음 투수에게 커서를 맞추고 L1, R1, □를 동시에 누른 뒤에 포즈를 풀면 피칭머신이 등장한다.

■구장 확대축소 : 구장 셀렉트 화면이나 페넌트레이스의 구장 표시화면에서 L1을 누르면 구장확대, R1을 누르면 구장이 축소되어 표시된다. 또 L1이나 R1을 누르면서 상하 방향키를 누르면 구장이 횡으로 회전한다.

마리의 아뜨리에

스페셜 모드 출현 게임을 노말 이상의 모드로 클리어한 뒤에 메뉴에 생기는 오마케(おまけ)모드를 선택하면 다음 4가지 모드를 선택할 수 있게 된다.

■미술관 : 게임에 등장하는 전 캐릭터들의 비주얼을 볼 수 있다. 그리고 L이나 R 또는 □버튼을 누름으로서 캐릭터의 표정을 바꿀 수 있다.

■음악당 : 게임의 음악과 효과음을 전부 들을 수 있다

■중앙극장 : 지금까지 본 엔딩을 볼 수 있다.

■유기장 : 게임중에 등장하는 미니게임을 즐길 수 있다.

런어바웃

●숨겨진 차량 등장!!

호쾌한 드라이빙과 파괴본능의 대리만족으로 많은 인기를 얻고 있는 런어바웃. 이번에는 각종 숨겨진 차량의 선택방법이 밝혀졌다.

■TRD : 시사이드의 오비스 지점을 180KM이상으로 통과하면 된다.

■RSP : 시사이드의 오비스 지점을 210KM이상으로 통과하면 된다.

■FD7 : 다운타운 코스를 4분이내에 클리어

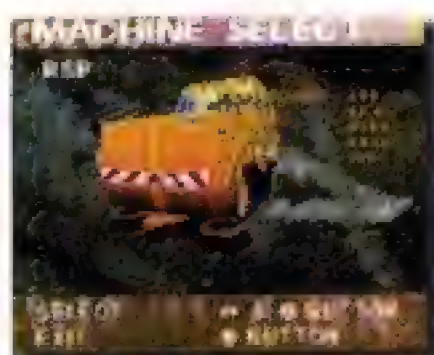
■TAC : 매트로시티 코스를 4분이내에 클리어

■GT1 : 시 사이드 코스를 4분이내에 클리어

■GTS : 다운타운 코스에서 피해액 100만 이상으로 클리어했을 때.

■ELS : 시사이드 코스를 피해액 250만 이상으로 클리어했을 때

■360 : 매트로시티 코스를 피해액 250만 이상으로 클리어했을 때.

■19A : 다운타운을 피해액수 0으로 클리어.

■PLC : 시사이드를 피해액 0으로 클리어.

■TNK : 메트로시티를 피해액 0으로 클리어

■DSH : 메트로 시티의 쇼핑센타에서 습득

인디 500

●리플레이시 시점바꾸기

리플레이 도중 셀렉트 버튼을 누르면서 ○버튼과 스타트버튼 이외의 버튼을 누르면 된다.

독자 금단의 비법

악마성 드라큘라 X

• 서울시 강동구 상일동 290-2 3층. 이규석

●위력이 점점 강해지는 칼

소환수 검마를 소환한 다음 적을 물리쳐 레벨을 50이상으로 올리자. 그러면 使い魔の剣 이라는 무기가 생기는데, 이 검은 검마의 레벨이 오를수록 더 위력이 강해지는 검이다.

모 집 중

독자 CHEAT CODES

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼곳

서울시 마포구 상수동 324-1
범경B/D 5층
게임챔프 PS비법 담당자앞

PS액션 리플레이 코드

마리의 아트리에

각 캐릭터 능력 최고치

■말로네

801BE4E0 03E7 최고 HP 999
801BE4E2 03E7 현재 HP 999
801BE4E4 03E7 최고 MP 999
801BE4E6 03E7 현재 MP 999
801BE4E8 0063 물리공격 99
801BE4EA 0063 물리방어 99
801BE4EC 0063 마법공격 99
801BE4EE 0063 마법방어 99
801BE4F0 0063 빠르기 99
801BE4F2 1388 경험치 5000
801BCC90 1388 지식 5000
801BCC92 03E7 명성 99

■시아 도너스턱

801BE4FC 03E7 총 HP 999
801BE4FE 03E7 현재 HP 999
801BE500 03E7 총 MP 999
801BE502 03E7 현재 MP 999
801BE504 0063 물리공격 99
801BE506 0063 물리방어 99
801BE508 0063 마법공격 99
801BE50A 0063 마법방어 99
801BE50C 0063 빠르기 99
801BE50E 1388 경험치 5000
8017A3CC 0063 우호도 99

■엔델크 야드

801BE518 03E7 총 HP 999
801BE51A 03E7 현재 HP 999
801BE51C 03E7 총 MP 999
801BE51E 03E7 현재 MP 999
801BE520 0063 물리공격 99
801BE522 0063 물리방어 99
801BE524 0063 마법공격 99
801BE526 0063 마법방어 99
801BE528 0063 빠르기 99
801BE52A 1388 경험치 5000
8017A3F2 0063 우호도 99

■카르에럿히 와그너

801BE534 03E7 총 HP 999
801BE536 03E7 현재 HP 999
801BE538 03E7 총 MP 999
801BE53A 03E7 현재 MP 999
801BE53C 0063 물리공격 99
801BE53E 0063 물리방어 99
801BE540 0063 마법공격 99
801BE542 0063 마법방어 99
801BE544 0063 빠르기 99
801BE546 1388 경험치 5000
8017A420 0063 우호도 99

■크라이스 킬

801BE550 03E7 총 HP 999
801BE552 03E7 현재 HP 999
801BE554 03E7 총 MP 999
801BE556 03E7 현재 MP 999
801BE558 0063 물리공격 99
801BE55A 0063 물리방어 99
801BE55C 0063 마법공격 99
801BE55E 0063 마법방어 99
801BE560 0063 빠르기 99
801BE562 1388 경험치 5000
8017A44A 0063 우호도 99

■루웬 휘르넘

801BE56C 03E7 총 HP 999
801BE56E 03E7 현재 HP 999
801BE570 03E7 총 MP 999
801BE572 03E7 현재 MP 999
801BE574 0063 물리공격 99
801BE576 0063 물리방어 99
801BE578 0063 마법공격 99
801BE57A 0063 마법방어 99
801BE57C 0063 빠르기 99
801BE57E 1388 경험치 5000
8017A474 0063 우호도 99

■하렛슈 슬레이만

801BE588 03E7 총 HP 999
801BE58A 03E7 현재 HP 999
801BE58C 03E7 총 MP 999
801BE58E 03E7 현재 MP 999
801BE590 0063 물리공격 99
801BE592 0063 물리방어 99
801BE594 0063 마법공격 99
801BE596 0063 마법방어 99
801BE598 0063 빠르기 99
801BE59A 1388 경험치 5000
8017A49E 0063 우호도 99

■쿠겔 리히터

801BE5A4 03E7 총 HP 999
801BE5A6 03E7 현재 HP 999
801BE5A8 03E7 총 MP 999
801BE5AA 03E7 현재 MP 999
801BE5AC 0063 물리공격 99
801BE5AE 0063 물리방어 99
801BE5B0 0063 마법공격 99
801BE5B2 0063 마법방어 99
801BE5B4 0063 빠르기 99
801BE5B6 1388 경험치 5000
8017A4C8 0063 우호도 99

■슈바르베 잣즈

801BE5C0 03E7 총 HP 999
801BE5C2 03E7 현재 HP 999
801BE5C4 03E7 총 MP 999
801BE5C6 03E7 현재 MP 999
801BE5C8 0063 물리공격 99
801BE5CA 0063 물리방어 99
801BE5CC 0063 마법공격 99
801BE5CE 0063 마법방어 99
801BE5D0 0063 빠르기 99
801BE5D2 1388 경험치 5000
8017A4F2 0063 우호도 99

■나타리에 코데리아

801BE5DC 03E7 총 HP 999
801BE5DE 03E7 현재 HP 999
801BE5E0 03E7 총 MP 999
801BE5E2 03E7 현재 MP 999
801BE5E4 0063 물리공격 99
801BE5E6 0063 물리방어 99
801BE5E8 0063 마법공격 99
801BE5EA 0063 마법방어 99
801BE5EC 0063 빠르기 99
801BE5EE 1388 경험치 5000
8017A51C 0063 우호도 99

■뮤 섹스탄스

801BE5F8 03E7 총 HP 999
801BE5FA 03E7 현재 HP 999
801BE5FC 03E7 총 MP 999
801BE5FE 03E7 현재 HP 999
801BE600 0063 물리공격 99
801BE602 0063 물리방어 99
801BE604 0063 마법공격 99
801BE606 0063 마법방어 99
801BE608 0063 빠르기 99
801BE60A 1388 경험치 5000
8017A546 0063 우호도 99

■돈 99999

801BCC8C 9F86 801BCC8E 0001

건담 더 배틀마스터

1P 무적

80153948 0000

2P 무적

80195708 0000

파이널 판타지 택틱스

캐릭터 1-5 전투시 무적코드

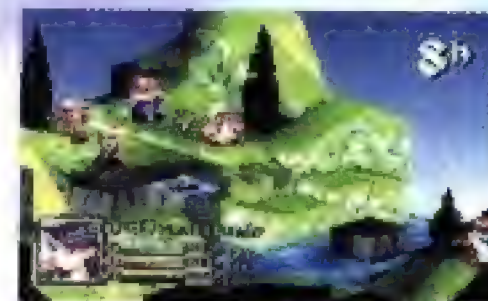
●캐릭터에서 NPC는 제외된다. 이 코드를 사용할 경우 시스템상 충돌을 일으키거나 적의 사고시간이 길어지는 경우가 있다. 너무 길기 때문에 둘로 나누어서 입력하자.

801904C0 03E7 801904C2 03E7
801904C4 03E7 801904C6 03E7
80190680 03E7 80190682 03E7
80190684 03E7 80190686 03E7
80190840 03E7 80190842 03E7
80190844 03E7 80190846 03E7
80190A00 03E7 80190A02 03E7
80190A04 03E7 80190A06 03E7
80190BC0 03E7 80190BC2 03E7
80190BC4 03E7 80190BC6 03E7

캐릭터 1-5 매 행동시 레벨업

30190489 0064 30190679 0064
30190839 0064 301909F9 0064
30190BB9 0064

자금 9999999

8005483C E0FF 8005483E 05F5

캐릭터 스테터스 수정

경험치	30054FF9	0063
레벨	30054FFA	0063
용기	30054FFB	0063
믿음	30054FFC	0063
HP	80054FFE	CE00
MP	80055002	00EE
스피드	80055004	0D00
물리공격력	80055008	0017
마법공격력	8005500A	1900

위 값은 주인공 기준. 두번째 부터는 무조건 100바이트씩을 더하면 된다. 하지만 믿음의 경우 너무 높으면 동료가 떠나버리는 경우도 있다.

EX) 주인공 MP 80055002 00EE
두번째 사람 MP 80055002 00EE

스트리트 게임즈 '97(트윅스트림)

8012ED94 00FF 「스케이트보드」 가속
8012EF6C 00FF 「스케이트보드」 핸들링
8012F6CC 00FF 「스케이트보드」 레벨
801FE13C 0005 「스케이트보드」 파라메터
8012EBBC 00FF 「스케이트보드」 톱스피드
8012E80C 00FF 「인라인 스케이트」 가속
8012E924 00FF 「인라인 스케이트」 핸들링
8012F4F4 00FF 「인라인 스케이트」 레벨
801FE148 0005 「인라인 스케이트」 파라메터
8012E634 00FF 「인라인 스케이트」 스피드
8012E284 00FF 「스노보드」 가속
8012E45C 00FF 「스노보드」 핸들링

* 5 - 99번 게시판 설명 *

99번 게시판 게임 매니아 포커스

이 게시판은 게임유저의 게임에대한 소견을 적는곳입니다.

자유 게시판과는 달리 서로간의 게임평을하고 그에따른 비평을

자유로이 할수 있는 장소입니다.

* 화이날 환타지 택티스를 5 - 4번 게시판에서 공략을 하고 있습니다.

* 간바레 모리카와군 2호가 5 - 2번 게시판에서 공략을 하고 있습니다.

* 마리의 아뜨리에 5 - 3번에서 공략을 하고 있습니다.

[Enter]를 누르십시오.

플레이 스테이션 동아리 소식

대작 게임들이 줄을 이은 한 달이었습니다. 에이스 컴뱃2, 파이널 판타지 택티스. 그러면 이번달에는 지난달의 가변저항값 맞추기에 이어 플스 로고가 뜨지 않을때의 응급처치법을 알려드릴까 합니다.

플레이 스테이션 연구실 소식

소니 로고 뜨지 않을 경우의 조치법 (BAST 갈정일)

1. 플스 전원부중에 전해 콘덴서(엄지 손가락 만한 것)가 맛이 가서 그런 현상이 일어 날 때가 있습니다. 그럴 때는 전자 부품상가에 가셔서 "전해 콘덴서"라고 미리 말씀을 하시고 원래 장착된 콘덴서의 저항값보다 크거나 같은 걸로 구입하십시오. 웬만하시면 용량이 큰 걸로 구입을 하십시오. 가격은 1500원 정도입니다.

2. 플스 전원부 중에 퓨즈가 끊어져서 그런 형상이 생길 수 있습니다. 만약 이 퓨즈가 끊어졌다면 당연히 콘덴서도 맛이 간 걸 의미합니다. 대부분 콘덴서는 불안정한 전압(고주파성 잡음) 또는 220볼트에 플스를 꽂아서 이 전해 콘덴서가 맛이 가는데, 만약 휴즈까지 맛이 갔다면 전원부 전제를 교체해야 합니다. 220볼트에 플스 꽂게 되면 대부분 퓨즈는 멀쩡하고 , 콘덴서만 나가기 때문에…

3. 고주파성 잡음이 심한 전압에서 플스를 오래동안 가동시켜 가변저항의 수치가 변해서 이러한 현상이 생길때도 있습니다. 이 같은 경우는 좀 심한 경우인데, 대부분 동영상, 음성이 끊길 때 이러한 현상을 대부분 미리 알게 되지만 이와 같은 상황해서 계속 플스를 사용하시게 되면 이제는 아예 CD를 인식 못 하는 현상이 일어날 때가 있습니다. 이때는 100볼트 자작 변압기를 제작 하십시오. 이것을 제작하는 동시에 여러분들은 고주파성 잡음에 대한 공포에서 벗어날 수 있습니다. 대부분 이것보다 슬라이 닥스를 사용하시면 괜찮다고 다들 그러시는데 참고로 슬라이 닥스는 확실히 전압을 낮추어 줍니다만 고주파성 잡음을 제거해 주는 노이지 필터 장착이 안되어 있기 때문에 이걸 사용하시는 대부분 유저들이 하시는 말씀이 "별 차이가 없다"란 것입니다.

하여튼 변압기는 여러분이 직접 제작하셔서 사용하시는 게 확실히 차이가 납니다. 처음부터 바로 효과가 나타는건 아니지만 계속 사용하시게 되면 그 효과를 확실히 알게 되실 겁니다.

4. 칩 설치시 거기에 달린 선이 기판부를 건드리거나 하면…(한 마디로 칩을 잘못 설치하면)

① 전원불은 들어 오지만 소니로고 조차 화면에 나오지 않는다.

② 소니로고는 나오지만 CD플레이어 메뉴로 바로 넘어간다.

이와 같은 경우는 칩을 다시 조심해서 떼어 내고 절연 테이프를 하나 구해 기판부에 쇼트 현상이 발생하지 않게 조치하신후 다시 한번 칩을 설치 하시기 바랍니다. 본인의 경우 칩을 잘못 설치해서 무려 8번이나 플스를 다시 분해하는 고통을 …

게임 매니어 포커스

새로운 게시판 게임 매니아 포커스를 개설을 하였습니다. 5 - 99번 게시판에 위치한 이 게시판은 특정 게임에 대한 주관적인 글을 적는 곳입니다. 우선 첫 달로써 가장 글의 내용이 좋은 글을 선보입니다.

파판7은 명작인가?(grim 안영완- 길이문제로 편집되었습니다)

전 파판7이 시리즈물 역사상 가장 충격적인 변혁이었다고 생각했던 파판4을 능가할 것인가에 관심이 끌렸습니다. 당시 파판4는 영화적연출과 스토리, 아름다운 선율을 자랑하는 음악, 패미콤/메가드라이브와는 비교도 되지 않는 그래픽, 확대, 축소, 회전효과를 이용한 비공정 비행장면등으로 정말로 당시 최고의 RPG였음은 누구도 부인할 수 없을 것입니다. 그러나 플레이 해 보았을 때의 느낌은 실망 그 자체였습니다. 영화를 어설프게 흉내낸 연출과(지금까지의 게임에서의 가장 뛰어난 영화적 연출은 파판4, 폴리스너츠, D의 식탁이 아닐까 생각합니다만…) 시리중 최악의 음악, 쓸데없는 이벤트들로 저는 시작한지 몇 시간만에 파판7은 파판시리즈 사상 가장 졸작이 아닐까하는 생각마저 들기 시작했습니다.

파판7의 내용은 다음과 같이 정리될 수 있습니다. '세피로스라는 악당이 별의 에너지를 먹기 위해서 메테오라는 마법을 써서 별을 위협하고, 크라우드들은 세피로스를 무찌르고 별을 구한다' 보십시오. 이것이 전체의 내용을 한문장으로 정리한 기승전결을 포괄적으로 담고 있는 문장입니다. 과연 이것이 대단하고, 충격적인 이야기일까요? 우선 파판7을 하는 사람들은 크라우드의 정체에 대하여 집중하게 됩니다. 앞에서 많은 복선들이 등장하고 곁들여서 고대종, 세틀러, 세피로스, 약속의 땅, 재앙이란 화려한 단어가 등장하여 앞으로의 이야기를 더 궁금하게, 장엄한 것인양 만듭니다. 또, 예전의 이야기들의 주류를 이뤄온 선과악의 대결, 권선징악의 내용을 탈피하려고 노력, 세피로스-신라-크라우드의 3각관계를 만들었습니다. 하지만 저는 이러한 내용들을 함축하여 위에 제시한 문장에 넣을 수 있을지 그게 궁금할 따름이군요. 결국 파판7은 옴니버스 스토리로 만드는 것이 더 좋지 않았나 하는 황당한 생각까지 들게 합니다.

파판7에서 가장 만족스러웠던 점은 바로 필드화면입니다. 바로 차세대 RPG의 필드화면은 이래야 한다!를 보여준 것 같습니다. 장엄한 음악과 함께 필드를 걷고 있노라면 정말 광활한 대지를 탐험하는 듯한 기분까지 듭니다. 하지만 비공정을 얻고나서는 세계가 그렇게 좁아보일 수가 없더군요.

저는 파판시리즈는 3탄부터 해보았읍니다만 개인적으로 최고의 파판시리즈는 4탄이라고 생각합니다. 5,6탄은 내용상 상당히 실망적이었지만 아름다운 음악은 여전했으나 이번 7탄은 음악마저도 실망스러웠습니다. 예전 90년대초의 스퀘어는 상당히 좋은 게임메이커 였습니다. 파판3, 4탄을 비롯하여 불후의 명작인 로맨싱 사가를 비롯, 프론트 미션등… 하지만 지금 사카구치씨의 목표가 바로 '영화같은 게임, 영화를 뛰어넘는 게임'을 만드는 것인 이상, 예전의 스퀘어 게임에서 느꼈던 재미와 아기자기함은 앞으로 더 이상 느낄 수 없을 듯 합니다.

MANIA ZONE

PLAY STATION

버철 파이터1 에서 토발 2까지

3D 격투의 진화(하)

지난달에 이은 3D격투게임 이야기를 싣기로 한다.

■필자 : 송용승 하이텔 게임기동 PS 소모임 P.SYCHO 회장

신규업체의 진출

후발업체의 폴리곤 격투로는 [타이토]의 '사이킥 포스'와 [테크모]의 '데드 오어 얼라이브'가(이후 DOA) 발표되어 아케이드 시장의 문을 두드렸다. 또한, 2D격투의 대명사로 불리는 [캡콤]도 '스타 글라디에이터'를 발표했다. 이 게임들은 오히려 그래픽보다는 새로운 방향의 게임성을 추구한 격투이다. 360도 공간을 활용한 자유로운 이동과(하지만 실제 격투는 선상에서 이뤄짐) 필살기, 개성적인 가드 형식을 가진 사이킥 포스는 흥행에 실패했지만, 업계와 각종

3차원 공간을 이용한 화려한 필살기가 불만했던 사이킥 포스

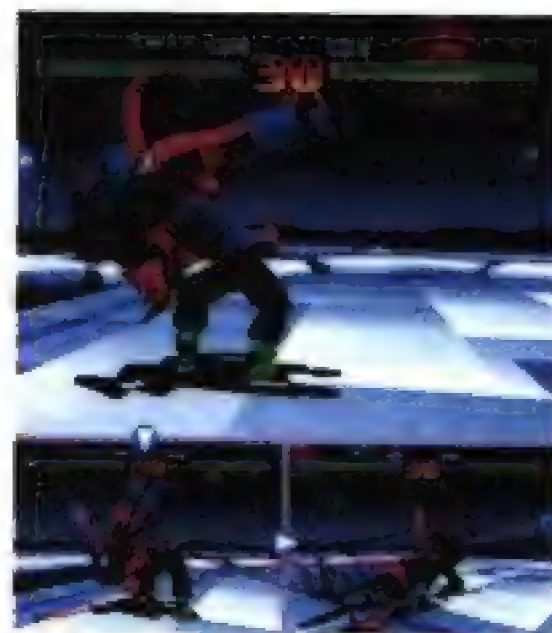
여자캐릭터들의 리얼한 가슴움직임은 많은 화제를 불러모았다

게임지로부터 찬사를 받았다. 여성 캐릭터의 가슴 움직임으로 화제를 끌던 DOA도 나름대로의 버튼 체계를 채용하여 킥, 펀치, 전용 홀리기 버튼을 사용한 심리전 효과를 노렸다. 두 게임도 히트는 못했지만 그 게임성은 인정되어 지금 후속작이 제작중에 있다.

DOA 발매 바로 전에 세가는 무기를 사용하는 또 하나의 3D격투를 발표한다. 그 이름은 '라스트 브롱코스'로 발표 초반에는 맹렬한 기세로 VF2의 인컴을 위협하기에 이른다. 하지만, 이는 일시적 현상으로 쿠로사와란 캐릭터의 모션에 매력을 느끼고 많은 유저가 모였지만 바로 식어버리고 말았다. 이렇게 급속히 유저가 떠나간 원인은 적은 기술과 단순성이 일조를 했는데 모양이 무기 격투이지, 각 무기 리치나 특성이 없었다는 점이 가장 큰 요인이 아니었을지.

드림 팩토리의 등장

이렇게 거듭된 격투게임 실패 와중에서 3D격투 업계측에서는 중량급 사건이 터지는데 바로 게임기 RPG로 유명한 [스퀘어]가 주요 3D격투의 스탭들을 스카웃하는 일이 벌어진 것이다. 이에 각종 소문과 추측이 난무했지만 구체적인 사실은 다음과 같다고 한다. 예전에 세가에서 남코로 이적해 '철권1,2'를 개발한 스탭이 독립하여 '드림 팩토리'사를 창립하고(창립을 스퀘어가 지원) 세가, 남코에 있던 시절에 자기가 알던 유능한 스탭과 같이 일할 것을 제의했다. 당시, 세가에서 VF3를 한참 제작중이던 그들은 세가 방식에 불만을 가지고 있던 터라 그 제의를 승낙하고 유능한 스탭을 더 데리고 세가에서 드림 팩토리로 이적을 했다고 한다. 남코측에서도 당장에 할 일이 없던(PS판 철권2 제작이 막 끝난 시기) 스탭의 일부를 영입했다. 이에 업계에서는 '스퀘어의 초 우대로 인한 헤드 헌팅이 아니냐' 라는 소문이 떠돌았지만 그들의 말에 의하면 세가, 남코에 있을 때가 상여금, 보너스 제도로 인해서 보수는 훨씬 많았다고 한다. 결국은 자유로움과 자신들만의 게임을 만들기 위해서 독립한 것이다.

여하튼, 그들은 PS로 '토발 넘버1'를 발표하면서 자신의 실력을 입증했는데 3D격투의 숙련된 기술과 테크닉이 게임의 여러곳에서 나타나고 있다. 물론 전체적으로 미완성 게임이란 인상도 강했고 너무도 부드러운 연속기와 기존을 탈피한 조작 체계는 (필드의 자유 이동, 상,중,하의 공격 버튼, 점프의 버튼화 등) 불만도 많이 일으켰다. 하지만, 이는 '토발2'를 향한 전야제에 지나지 않았다는 것을 게임유저들은 나중에 깨닫게 된다.

가정용에서 배경에 폴리곤사용과 60프레임의 영입에 성공한 토발1

모델3의 위력

드디어, 오랜 공개 기간과 선전, 침묵을 깨고 VF3가 96년 8월에 그 모습을 드러낸다. 사용 기판은 세가의 최신예 '모델3'가 전격 채용되었다. 일단, 그래픽에서는 과찬을 아끼지 않을 정도로 멋진 진화를 보여 주었다. 그러나 사전에 공개된 자료들이 많았고 스즈끼의 띄우기성 발언이 있어서 VF2 보다는 강한 임팩트를 주지 못했으며 유저의 기대에 비해서는 의외로 부실한 면도 많았던 것 같다. 모델3의 특수기능을 활용하여 폴리곤 깨짐현상 억제나 멋진 배경의 연출은 했지만 그것일 뿐 VF2에서의 순의 다리를 연상하게 하는 거대한 오브젝트의 움직임도 볼 수 없었다. 게임성쪽은 쉽사리 다룰 문제가 아닌데 필자가 보기로는 변화나 새로움이 적었다는 것이 문제라고 생각된다.

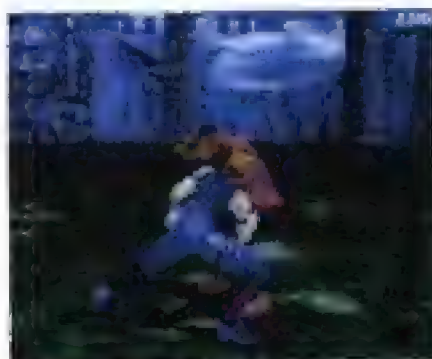
VF3가 전면으로 자랑하는 것은 우선 리얼한 가드와 타격 반응인데 (돌려 차기, 찍기 등이 가드되면 그에 따른 모션이 나온다는) 이는 애석하게도 가정용 토발1에서 선보여서 그 개성을 강조할 수 없었다. 또한, 타격후의 리액션도 오히려 VF2에 비해서 줄은 듯한 느낌도 주었다. 그리고 회측 시스템인데, 이것은 뭐하러 만들었냐라는 의견이 나올 정도로 조절에 실패한 요소라고 평이 모여지고 있다. 단발 직선 기술에는 유효하지만 많이 쓰는 대부분의 기술은 회전성과 높은 유도성을 가져서 회측의 필연성을 떨어뜨리는데다가 던지기도 회피를 못하니 일본의 공략지에서도 회측은 일단 유보한 상태이다. 일부 캐릭터가 가진 흘리기 기술도 무용지물이다. 흘린측이 완전한 반격의 기회를 잡는 것이 아니고 상대방에 추격타를 맞는 상황이 된다는 것이다. 그외의 게임 시스템은 VF2와 비슷하여 이점일수도 있지만 VF3만의 특징이 없는 그런 경우라고 볼 수 있다.

그렇다고 덮어놓고 완전히 못 만든 게임은 아니다. 않은 펀치를 약화시키고 대신에 선 자세의 펀치를 견제용으로 사용하게 했다. 커맨드 던지기도 풀리게 하고, 기상 공격의 딜레이를 임의로 조정할 수 있게 하여 다운측의 공격 선택폭을 넓혔다. 여하튼 국내에서는 일찍 열기가 식은 감이 있지만 일본에서는 현재 최고의 인기를 보이고 있다. 전작의 훌륭한 완성도로 인해서 많은 유저들이 계속해서 즐기고 있는 듯하다.

기복이 있는 스테이지가 등장하는 버파3

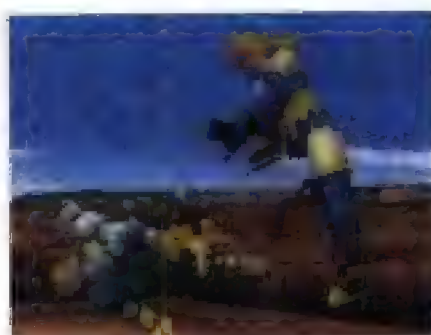
VF3 VS TK3

반면에 남코측도 이에 뒤질세라 97년 3월에 철권3를 일제히 투입한다. 사전에 유출된 정보가 적어서 그런지 철권3는 2에 비해 너무도 많은 변화를 내포하고 있었다. 처음 느낌으로는 그래픽이나 모션이 비슷하여서 변화가 없는 듯한 인상을 주지만 실제로 게임을 뜯어보면 전혀 그렇지 않다는 것을 느끼게 된다.

우선, 회측은 VF3의 문제점을 토대로 보고 만든 듯 그 문제점들을 훌륭하게 처리하고 있다. 유도성이 강한 기술도 정확한 타이밍엔 피할 수 있고 회측과 연관된 고유의 기술 설정, 던지기도 회피가 가능하며 평균 회측 반경은 30도인데 반해 상대방이 공격할 경우에는 프로그램적으로 보정을 하여서 90도 혹는 그 이상이 가능하다. 즉 공격을 회측으로서 피하면 자동적으로 상대방의 옆이나 배후에 위치를 하게 된다는 것이다. 잡기에서도 VF3가 옆잡기가 하나인 것에 반하여 왼쪽, 오른쪽을 구분하였고 옆이나 뒤에서 공격을 맞는 포즈도 다양하게 처리하고 있다. 그외 다양한 카운터 개념의 도입, 많은 종류의 리액션과 승리포즈, 도발의 투입 등 남코의 야심작이라 불릴 만큼 여러 모로 세밀한 손질이 눈에 띈다. 아직 게임이 완벽히 분석할 만한 수준이 아니라서(중 보스 난입중) 철권3 언급은 이쯤에서 그만두는 것이 좋을 것 같다. 일본에서는 1,2에 비해서 매우 인기를 얻고 있지만 역시 VF3에 이은 2인자 위치에 있는 것 같다. 참고로 철권3에는 남코의 고정 스탭과 세가의 VF2의 스탭이 일부 이적하여 중심 제작을 하였다고 한다.

버파3에 비해 회측의 실용성이 훨씬 높아졌다

토발2 부상하다!!!

그럼, 마지막으로 가장 최근에 등장하여 높은 완성도로 주목받는 '토발2'에 관하여 살펴보도록 하겠다.

우선 전작의 부드러운 동작으로 인한 타격감 결여의 문제는 이펙트와 화려한 효과음으로 잘 처리했다. 이 토발2의 타격감 만큼은 그 어떤 격투보다도 훌륭하다. 그래픽에서도 아케이드 레벨에 해당하는 고해상도에 60프레임을 구현하면서 캐릭터의 얼굴이나 근육에서 완벽한 모델링을 자랑하고 여성 캐릭터의 가슴 움직임까지도 표현하고 있다. 일단 현존하는 가정용, 아케이드 격투를 통틀어 체감적으로 눈 움직임이나 입과 대사의 절묘한 조화, 치아까지 확실한 표현한 게임은 이 토발2뿐이다. 기술은 전작과 같이 물이 흐르는 듯한 리얼한 격투를 추구했는데 완벽하게 실제의 싸움을 구현했다는 평을 들을 정도로 잘 만들었다. 즉 연타를 치는 와중에도 이 정도는 상관없이 맞아가며 맞 받아 칠 수 있는 공격과 강력한 공격이 구분되고 대부분의 연속기가 눈으로 보고서 막을 수 있도록 큰 동작을 취하고 있다. 또한, 맞는 모션도 업소용 3D 격투를 훨씬 능가하는 수치를 (정면에서 맞는 모션만으로도 40여개) 자랑하며 맞는 방향에 따라 전부 다르게 처리하고 있다. 3D격투에 관록 있는 스탭이 만든 만큼 세부적 묘사도 상당한데 대표적 예로 상대방의 크기에 따라 상단 펀치의 타격점도 전부 다르다. 그리고 한술 더 떠서 가드를 당한 지점이 어디냐에 따라서 기술이 멈추는 위치 또한 다르게 프로그래밍 되어 있는 것이다.

저스트 프레임계열의 기술은 고도의 타이밍을 필요로 한다

캐릭터의 개성문제

게임성쪽으로는 매우 특이한 공중콤보와 장풍계 기술의 도입 (처음에는 무척 의심이 갔지만, 실제 게임속에 너무나도 잘 융화를 시키고 있다), 잡기 이후에 좀더 치열해진 심리전과 처리는 상당하다. 특히, 격투게임의 가장 큰 문제점 중의 하나인 도피성 행동에 관해서는 너무 잘 처리를 하고 있다. 철권3는 가드가 않되는 것으로 VF3는 링이나 울타리로 처리를 하고 있지만 토발2는 연속 백대쉬를 하면 넘어져서 상대방에게 완전한 무방비 상태를 보이게 된다. 원래 웬만한 격투 게임은 가정에서 혼자 해보았자 재미를 그다지 느낄 수는 없다. 하지만 이 토발2는 격투 부분에서도 많은 즐거움을 주고 있다. 물론 이 토발2에도 개인적으로 불만인 부분은 존재하고 있다. 다름아닌 캐릭터 디자인인데 좀더 인간다운 캐릭터가 많았으면 하는 느낌이다. 그리고 업소용으로 나오지 않은 것도 아쉬운 점의 하나라고 생각된다.

이렇게 대충 3D폴리곤 격투게임의 발자취를 살펴 봤는데 이에 그치지 않고 좀더 멋지고 훌륭한 3D격투 게임들이 많이 나와 유저들을 즐겁게 해 주었으면 한다. 그리고 국내에서도 우수한 게임들이 개발되어 국내의 게임들을 소재로 이렇게 발자취를 다루었으면 하는 것도 필자의 작은 소망이다.

이인문

합병 취소 등 새로운 국면을 맞는

새턴의 상반기 자체 평가

총평

KDS, 세가 등 국내 게임업체가 드디어 움직이기 시작했다. 따르면 다음달 늦어도 9월에는 수입이 본격화될 셈인. 이들 수입업체는 각사마다 하드웨어는 물론 소프트웨어도 매월 2~3개씩 수입한다는 기획을 가지고 있어 이대로만 실행된다면 국내 새턴 유저들은 매월 5개 이상의 정품 게임을 즐길 수 있게 되는 것이다. 물론 사업 전개 후 곧바로 이러한 수준을 기대할 수는 없지만 이제 국내 새턴 유저들에게는 희망이라는 것이 생기게 된 것이다.

게임 비하인드 스토리

DSP로 최고의 그래픽 구현?

우선 「DSP」란 '디지털 시그널 프로세서'의 약자로 컴퓨터의 두뇌라고 할 수 있는 CPU를 도와 CPU 보다 간단한 명령을 실행하는 일종의 미니 CPU라고 할 수 있다.

새턴에는 이와같은 DSP가 5개 내장되어 있다. 그중에 「SCU」라고 불리우는 새턴의 모든 버스 교통을 담당하는 콘트롤러 칩에는 고성능 DSP가 장착되어 있다. 이 DSP는 수학적 계산 능력이 매우 빨라서 메트릭스 곱셈이 절실히 필요한 3D 폴리곤 계산법에는 안성맞춤이다. 또 이 DSP는 CPU와 동시에 작동되기 때문에 이것을 사용하면 보다 많은 폴리곤을 계산 출력할 수 있다.

하지만 SCU-DSP에는 한가지 문제가 있는데 그것은 내장된 메모리가 메트릭스 곱셈을 하기에는 좀 부족하다는 것이다. 그런 이유 지금까지는 어떤 게임도 이 칩을 특별히 사용한 일이 없었다. 하지만 테크모의 프로그래머들은 이 문제를 극복한 것같다. 어떤 방법을 썼는 지 알 수 없지만 그다지 큰 3차원 세계가 필요치 않은 격투 게임에서는 고정 포인트(FIXED POINT)의 정밀도를 어느정도 줄여서 작은 정수로 메트릭스 계산을 처리한 듯하다.

우선 반다이와의 합병 취소 후 세가의 입장은 어떤 것일까? 아마도 이것이 세가 유저들에게는 가장 궁금한 점일 수 있다. 하지만 세가측에서는 자체 평가 결과 합병 결렬의 영향은 거의 없다고 판단 내렸다. 합병이라는 것이 아직까지는 세가와 반다이의 경영권에 관한 사항을 이야기하던 중이었으므로 실무적인 측면에서는 아직 작업이 이루어지지 않았다. 실무적인 업무체계가 잡히고 합병 후의 프로젝트가 하나라도 추진 중이었다면 그에 관한 후유증이 있었겠지만 부서를 어떻게 개편하고 앞으로의 사업 방향을 어떻게 잡으면 좋겠다는 추상적인 이야기들만이 오가고 있던 차라 그동안의 시간적 공백을 제외하면 후유증은 거의 없다고 판단 내린 것이다.

물론 업무제휴라는 것은 앞으로도 서로 좋은 의미에서 이루어질 수 있다는 여운을 남겼다. 이것은 비록 합병 결렬로 세가와 반다이가 한 회사가 되지는 못했지만 서로의 필요에 의해서 협력적 관계를 유지하기로 했다는 말이다. 예를들면 일본의 일간지 등에 발표되었던 캐릭터 사업에 있어서의 협력관계라든가 멀티미디어 상품의 공동개발 등의 사업은 앞으로 구체화시켜갈 생각이라고 밝혔다. 그렇다면 합병은 이루어지지 않았지만 합병 후 추진하려 했던 사업은 충분히 고려할 수있다는 이야기이다. 결국 양사 모두 합병 후유증을 최소화하고 앞으로도 발전적 방향으로 서로 도울 수 있는 관계를 유지하는 것을 원칙으로 하고 있으니 사실상 합병 결렬로 인한 걱정은 하지 않아도 될 듯 보인다.

올 상반기 새턴은 과연 실패했는가?

세가는 새턴에 관한 올 상반기 평가 후 예년과 비슷하다고 밝혔다. 보통 일본에서는 게임산업에 관해 한해의 상반기를 비수기라고 말하고 있다. 따라서 이것은 어느 하드웨어도 마찬가지라 이 기간 동안에는 타이틀 수 자체도 그렇게 큰 대작이 없어서 그다지 커다란 움직임은 없는 것처럼 보이게 된다. 물론 올해의 경우 「FF7」이라는 예외가 있지만 사실 PS의 경우에도 「FF7」을 제외하면 그다지 대작이라고 할만한 소프트는 거의 없었다. 따라서 세가로서는 발매된 타이틀에 한해서는 어느정도 현상유지는 되었다고 보고 있다.

그 증거로 보통 하드웨어의 지표는 3가지를 생각한다. 첫번째는 물론 하드웨어의 판매대수이다. 중요한 것은 정확한 타 하드웨어와의 수적 비교가 불가능하다는 것이지만 현재 얼마나 많은 하드웨어가 깔려 있느냐는 사실이 소프트에도 많은 영향을 미치기 때문에 중요하다. 두번째는 소프트웨어가 얼마나 팔리고 있느냐이며 다른 하나는 1명의 유저가 과연 몇개의 타이틀을 사고 있느냐. 이것은 즉 소프트의 총 판매수 나누기 하드웨어의 보급대수이다. 이 수치는 다른 하드웨어에 비해 새턴이 특히 높은 경향을 나타낸다. 이것으로부터 알 수 있는 것은 하드가 완벽하게 기동되고 있고 유저 역시 타 기종 하드웨어를 가지고 있는 유저에 비해 새턴에 관한 애착이 높다는 것을 의미한다. 또한 최근 경향을 보면 게임기를 하나만 가지고 있는 유저 보다는 PS, N64 등 게임기를 2~3개 가지고 있는 고급 유저층이 점점 늘어나고 있는 추세이다. 이런 상황에서 하드 대 소프트의 비율이 높다는 의미는 하드웨어가 아직 건재하고 소프트 역시 충분한 수요와 공급이 이루어지고 있다는 것을 의미한다. 반대로 생각하면 새턴에는 타 기종에는 없는 즐거운 소프트도 많이 있다는 것을 유저들이 인정한 것이라고 할 수 있다.

결론적으로 말하자면 「FF7」으로 PS쪽이 눈에 띄는 기록들을 내세우고 있기는 하지만 새턴 역시 충실한 상반기를 지냈다고 할 수 있는 것이다. 보통 하반기를 성수기로 보고 「버철 파이터3」, 「그랜디아」 등 수많은 대작을 준비하고 있는 것을 생각할 때 올 하반기는 아마도 새턴이 무언가 새로운 기록을 작성하지는 않을까

생각한다.

새턴 소프트 상반기 평가

새턴 게임 소프트의 전반기 판매조사 결과 「신세기 에반겔리온 2nd 임프레션」이 약 33만개로 1위를 차지했다. 조사기간은 '97년 1월 1일부터 6월 상반기까지이며 작년 12월 발매된 「파이터즈 메가믹스」의 경우 아직도 꾸준히 판매되는 것으로 조사됐다. 물론 「FF7」이 약 305만개로 경이적인 판매량을 기록했지만 그 외의 PS 타이틀의 판매수와 비교해도 결코 뒤지지 않는 수량임을 알 수 있다. 과연 올 하반기에는 이 기록들을 갱신할 소프트가 얼마나 나올 수 있을 지 궁금하다.

'97년 상반기 새턴 소프트 판매 통계

순위	타이틀 명	추정 판매수
1	신세기 에반겔리온 2nd	331,838 개
2	하급생	231,383 개
3	뿌요뿌요 SUN	198,918 개
4	이브 버스트 에러	190,364 개
5	신세기 에반겔리온 뉴패키지	187,578 개
6	그레이티스트나인 '97	163,678 개
7	기동전함 나데시코	120,340 개
8	데이토나 USA 서키트 에디션	117,854 개
9	DDM - 아무로나미에	116,119 개
10	기동전사 건담외전3	115,803 개
11	사쿠라대전 화조통신	101,577 개
12	파이터즈 메가믹스	99,860 개
13	다이나마이트 형사	97,093 개
14	기동전사 Z건담 -전편-	88,231 개
15	화조대전 컬럼스	81,358 개
※비고 : 파이터즈 메가믹스는 기간내 통계 (총판매수 : 586,190 개)		

※자료 : 일본 「세가 새턴 매거진」 97년 7월 4일자 발췌

올 여름을 기대하자!

현재 올 여름을 겨냥한 대작 소프트라면 역시 게임아츠의 「그랜디아」를 첫번째로 꼽을 수 있다. 사실 세가로서는 올 상반기를 반다이와의 협력 구상과 합병 취소의 뒷마무리로 보낼 수밖에 없어 새턴팬들의 입장에서 보면 거의 허송세월을 보낸 것과 마찬가지의 결과를 낳았다. 이런 부정적인 요소를 말끔히 해소하고 새로운 모습을 모여 줄 날이 언제인지는 아직 미지수이다. 하지만 세가 역시 쉽게 주저 앉지는 않을 것이다. 그러면 과연 세가의 올 여름을 겨냥한 거듭나기 전략에는 어떤 것들이 있는지 살펴 보기로 하자.

세가의 여름나기 작전 1호

이케테루(イケてる)! 스케테루(スケてる)! 쿨패드 프레젠트

여름방학을 맞아 한동안 저조했던 게임 시장을 활성화시키기 위한 각 게임사의 경쟁이 치열해 지는 가운데 세가 역시 이번 여름을 겨냥한 선물 이벤트를 마련했다. 이것은 6월 20일부터 8월 31일까지 발매되는 신작 소프트와 새턴 하드웨어를 함께 구입하는 유저들에게 세가에서 특수 제작한 「쿨 패드」를 선물로 주는 이벤트이다. 물론 신작 소프트라고는 해도 가격이 저렴한 「새턴 콜렉션」 소프트와 「게임웨어」 시리즈 등은 이번 이벤트에서 제외된다. 이 이벤트로 인해 세가가 한동안 부진했던 하드웨어 판매를 다시 정상 수치로 올려 놓을 수 있을 지는 미지수이다.

새턴의 여름용 콘트롤 패드 (쿨 패드)

세가의 여름나기 작전 2호

대작 소프트 라인 업!

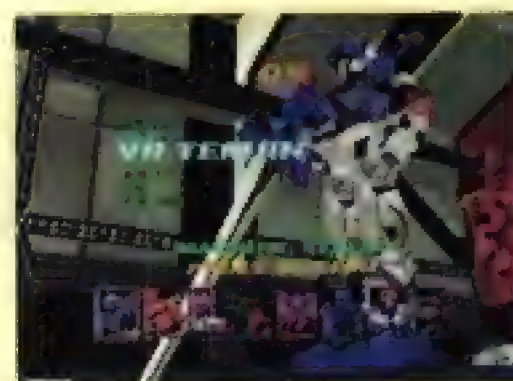
GD NET로 활성화된 새턴 소프트를 비롯해 「라스트 브롱크스」와 CD 4장의 「리얼 사운드」 등 올 여름 새턴의 라인 업은 상당히 막강하다. 특히 이번 여름 새턴의 라인 업은 장르가 다양하다는 것이 가장 큰 특징. 게임 화면이 전혀 사용되지 않는다는 「리얼 사운드」와 리얼타임 커뮤니케이션으로 화제를 모았던 「룸 메이트」의 속편, 풀 폴리곤 RPG 「그랜디아」, 사상 최대의 사운드 노벨 「거리」와 허드슨의 「고전강령술 백이야기」, 「바이러스」, 마신전생 신 시리즈 「론도」 등 실로 다양하다고 할 수 있다.

하드웨어는 보통 발매 3년째 좋은 소프트들이 많이 발매된다는 업계의 정설도 있지만 올 여름은 한동안의 소프트 부재를 말끔히 씻어 줄 수 있을 듯하다. 다만 유저들의 비상한 관심을 모았던 「베이직 포SS」이 올 가을「PC 접속 타입」과 연말「스탠드어론 타입」로 미뤄졌다는 것이 조금 아쉬운 부분이다.

새턴은 허드슨의 사운드 노벨 「고전강령술 백이야기」

세가의 여름나기 작전 3호

대작 PC 소프트로 만회를 노리자!

세가로서는 사업 다각화의 일환으로 시작한 PC 사업이 많은 부분에 있어 효자 노릇을 하고 있는 것은 사실이다. 현재로서는 세가의 새턴 게임을 PC로 이식하는 것이 대부분이지만 앞으로는 아케이드 게임의 직접 이식이나 오리지널 게임도 기획 중이라고 한다. 특히 올 여름에서 가을경 발매될 예정인 PC용 「버철 파이터2」와 아직도 새턴용으로 인기를 얻고 있는 「버철 캅2」, 「데이토나 USA 서키트 에디션」의 파워 업 버전이라고 할 수 있는 PC용 「데이토나 USA 디럭스」, MMX용 「버철 온」 등 세가의 PC 게임은 이제 새턴의 라인 업과 맞먹는 세가의 주력업무로 떠오르기 시작한 것이다.

화제를 모으고 있는 PC용 「버철 온」

중고 소프트는 얼마?

우리나라에서도 나름대로의 중고가격이 형성되어 있듯이 일본에서도 소프트 전문점 등에서 중고 소프트를 판매한다. 물론 이 중고 가격이라는 것은 전문점마다 틀리고 발매된 후 얼마의 시간이 지났느냐에 따라 다르지만 중고 가격은 소프트의 판매량과 마찬가지로 그 소프트를 평가할 수 있는 좋은 지표가 되기에 일본 중고 소프트의 시세를 소개해 보도록 한다.

타 이 틀	표준정가	신품가격	중고가격
그루브 온 파이트	5,800엔	5,220엔	4,480엔
기동전함 나데시코	5,800엔	5,220엔	3,480엔
하급생	7,800엔	7,020엔	5,980엔
그레이티스트 나인 '97	5,800엔	5,220엔	4,480엔
신세기 에반겔리온 2nd	6,800엔	3,950엔	1,980엔
기동전사Z 건담 전편	6,800엔	3,950엔	1,980엔
화조대전 컬럼스	5,800엔	5,220엔	4,480엔

※자료 : 일본 게임지 「쥬게무」 97년 8월호 발췌

간편한 게임 시스템 구축!

론도 RONDE 윤무곡(輪舞曲)

윤무곡(론도)은 춤곡의 기본형으로 인류에게 있어서 최초의 정형화된 춤이라고 할 수 있다. 론도의 특징을 한마디로 말한다면 되풀이 되는 멜로디로 제목이 암시하고 있는 것은 바로 이번 게임의 테마인 「환생」인 것이다.

Fry-Day
リミックス
デビル
アドバイス
バトル
ふういん
クローン
クリエイト

■제작사: 아트라스
■장르: 시뮬레이션 RPG
■발매일: 97년 9월 예정
■발매가: 6,800엔(CD 2장)

기본 시스템 체크!

SFC로 발매되었던 시뮬레이션 RPG「마신전생」시리즈의 흐름을 잇는「론도 -윤무곡-」. 이번호에는 게임의 기본적인 시스템과 전투 신을 소개하도록 한다. 그리고 주인공과 함께 싸우는 친구들의 일러스트와 간단한 프로필도 함께 공개하여 게임 전반의 분위기를 느낄 수 있다.

주인공과 그의 친구들!

이번에 소개하는 캐릭터는 주인공 외 3명. 주인공의 동생으로 스토리 초반에 악마에게 끌려가 버리는 사토이, 주인공의 친구인 사쿠라코와 케이코 등 함께 전투에 참가해야할 개성 넘치는 캐릭터들이다. 물론 이번에 공개되는 것은 이미지 컷이지만 그들의 성격이나 분위기를 충분히 느낄 수 있다.

주인공 아스카

나이 19세. 가냘픈 체격이지만 어릴 적부터 할아버지에게 수련을 받아 보기보다는 튼튼한 체력을 가지고 있다

친구 사쿠라코

아스카와는 고교 시절부터 친구이며 나이는 역시 19세. 지적인 용모와 긴머리가 인상적인 미소녀로 메인 캐릭터 중 홍일점이다

동생 사토이

고교 2년생으로 성격은 밝은 편이지만 호기심이 큰 편이다. 어딘가 약해 보이는 인상을 주며 초반 스토리에 많은 영향을 준다

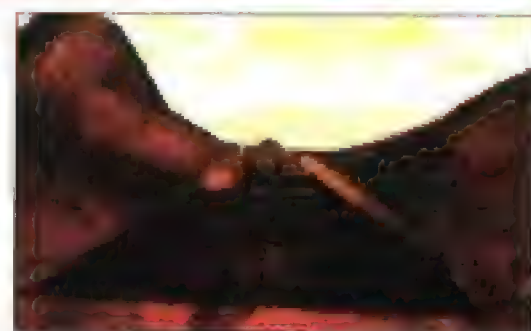
친구 케이타

역시 아스카와 고교시절 부터의 친구이며 나이는 19세. 근육질의 거구이며 의외로 순정적인 면도 가지고 있는 듯

화려한 무비 신!

이번작은 무비 신에도 꽤 많은 투자를 하였다. 사진을 보면 알 수 있듯이 이번 작에 사용된 무비는 마치 실사를 방불케하는 퀄리티를 보여 준다. 또한 무비 중에는 이벤트에 사용되는 것도 있는 듯하다.

RONDE 【rondou】~輪舞曲~

인형이 돌아가는 타이틀 로고

이것이 크리스탈 상이다!

이야기에는 아스텍의 고대 유적에서 출토된 크리스탈 상도 등장한다

신시스템은 바로 이것!

우선「론도」의 새로운 시스템이 무엇인지 하나하나 검토해 보도록 하자.

시스템 면에서 가장 큰 변화는 악마의 속성을 없애 버렸다는 점이다. 전작에서는 신과 악마, 로우와 카오스라는 대립의 구도가 있어서 속성에 따라 소환할 수 없는 악마가 있기도 하였다. 이번「론도」에서는 이러한 속성을 모두 없애 버림으로 누구나 쉽게 플레이할 수 있는 시스템으로 재편된 것이다. 그외에도 전체 월드나 '악마'에게 이름을 붙이는 화면, 표기되는 커맨드의 일본어 영어 변환 화면 등 전작과는 크게 달라진 것을 알 수 있다.

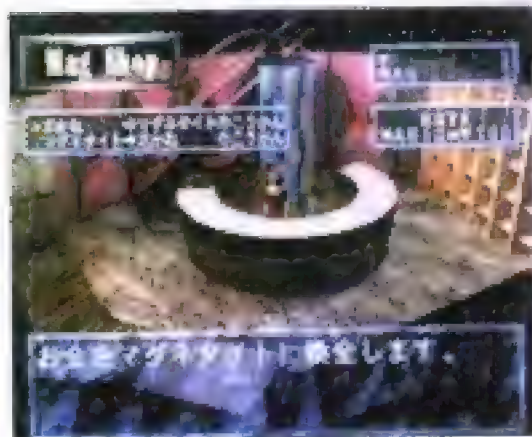
SEGA SATURN

전체 월드 맵

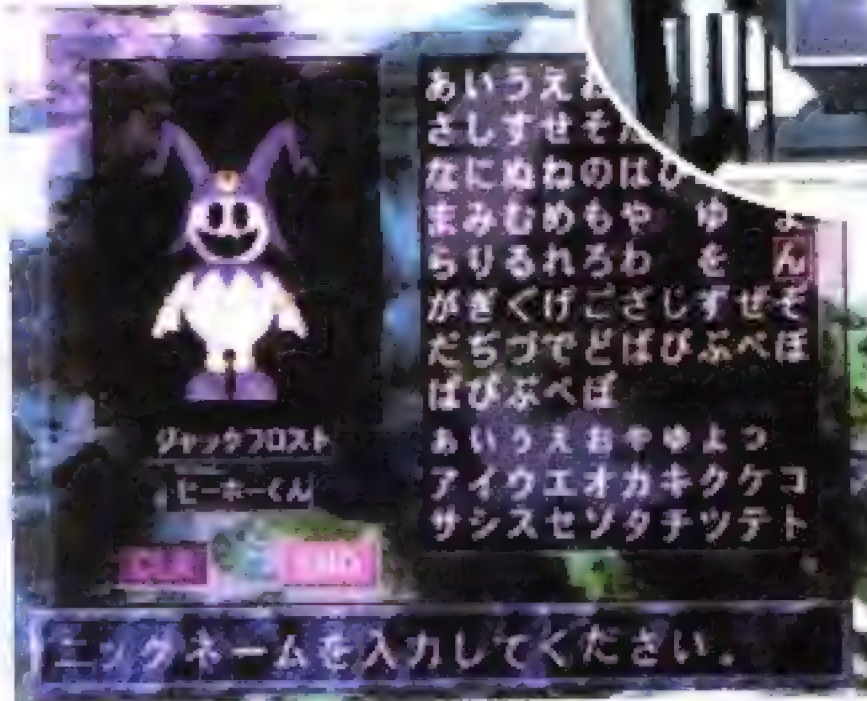
게임의 무대가 되는 동경을 나타내는 화면으로 이동할 수 있는 포인트가 붉은 마크로 표시되어 있다. 유명(有名)이라는 글자 아래 있는 다이아몬드 형태의 표시가 커서로 이것을 움직여서 장소를 이동할 수 있다.

입체적인 스테터스 화면

입체적으로 표현된 스테터스 화면. 자세히 살펴보면 지금까지는 없었던 항목들도 있는 듯하다. 과연 이것이 무엇을 의미하는 지는 다음 정보를 기대하사!

상점도 첨단 그래픽으로!

상점의 그래픽도 상당히 파워 업되었다. 특히 돈을 마그네사이트와 교환하는 「매직 샵」은 호텔의 프론트와 같은 느낌을 준다.

동료 악마에게 이름 붙이기!

악마와 대화를 하여 「동료 악마(仲魔)」로 만들 수 있는 것은 전작에서도 있었던 마신전생 특유의 시스템이다. 하지만 전작에서는 악마와 싸워 쓰러뜨리면 대화가 발생하지 않았다. 또한 악마에게 이름 붙이는 것도 새로운 시스템이다. 악마라고 우습게 보는 것이 아니라 악마와의 신뢰도를 높이고 진정한 동료로서 맞아들이기 위해 이름을 붙여 주는 것이다.

일본어 표기 가능!

화면에 나타나는 커맨드가 전작까지는 영어였지만 이번에는 일본어 표기가 가능하게 되었다. 이것은 역시 보다 편리한 게임 시스템으로 제작한다는 기본 취지에 부합되는 것으로 영어와 일본어 중 자신에게 편리한 것을 선택할 수 있도록 되어 있다.

O일본어 표기

신전처럼 보이는 입체 필드

영어 표기와 비교해 보자!

합체 이외에 봉인도!

여러개의 악마를 합체 시키는 시스템은 전작에서도 있었던 것이지만 이번에는 새롭게 악마를 무기에 봉인시키는 커맨드가 추가되었다.

리맥스 스테이션

O적을 쓰러 뜨리고 대화를 하면 동료로 만들 수 있는 찬스도 생긴다

고저차가 있는 입체 필드

필드는 높낮이가 있다는 것이 가장 큰 특징이다. 따라서 적과 주인공의 위치에 따른 고저차가 공격과 방어에 영향을 주게 될 것이다. 고저차를 잘 이용하는 것이 이번 전투의 포인트가 될 듯.

화려한 마법 공격

통상 공격 역시 매우 화려해졌지만 마법 공격의 경우 그 화려함이 매우 뛰어나다. 모든 마법 효과를 다 보여줄 수는 없지만 그 일부를 소개하도록 한다.

O상대를 돌로 만들어 움직일 수 없게 만드는 마법

이것은 과연 어떤 마법일까?

자크후로스트가 마법을 사용하는 장면

그래픽

캐릭터

흥미도

독창성

SEGA SATURN

새턴 격투게 최고봉 문제없다!

데드 오어 얼라이브

모델2로 제작된 격투 액션인 만큼 새턴 이식을 예고했던 테크모의 「데드 오어 얼라이브」가 드디어 그 모습을 드러내기 시작했다. 이제 처음 공개된 개발 중 사진임에도 불구하고 아케이드에 비해 손색이 없을 정도의 그래픽을 보여주고 있다.

■제작사: 테크모
■장르: 격투 액션
■발매일: 97년 가을 예정
■발매가: 미정

새턴용 DOA의 모든 것!

새턴용 「DOA」는 링 주위의 데인저 존과 낙법, 연속 던지기 등 아케이드의 기본 시스템은 그대로 계승했지만 오리지널 오프닝과 엔딩을 다시 제작하고 그래픽 면에서 아케이드에 비해 떨어지지 않는 퀄리티를 유지하도록 많은 부분이 재작업되었다고 한다. 그러면 새턴용 DOA의 체크 포인트를 하나하나 점검해 보도록 하자.

오리지널 무비 채용!

이번 새턴용에서는 새롭게 모션 캡처된 오프닝 도입이 결정되었다. 현재 공개된 것은 「카스미」뿐이지만 아마도 전 캐릭터의 오프닝이 새로 제작될 예정이다. 또한 엔딩도 아케이드와는 달리 다시 제작될 예정이서 과연 어떤 연출이 나올지 벌써부터 기대된다.

또한 이 게임에는 2개의 CPU뿐만 아니라에 DSP를 충분히 활용한 폴리곤과 영상처리로 「버파2」와 같은 고해상도 화면인 초당 60프레임 처리를 실현할 듯 보인다.

카스미의 「비연 그래픽의 뛰어남을 실감할 수 있다

티나의 드롭킥. 두사람의 다리가 둥글둥글하게 표현되어 있는 것을 쉽게 알 수 있다

잔리의 드래곤 블로우를 맞아 날아가는 잭. 배경의 빌딩도 고해상도로 그려져 있다

기술의 움직임 대폭 수정!

기술의 움직임에 관해서는 타이밍을 제외한 각 부분이 개량되었다. 보다 자연스러운 움직임을 추구하기 위해 새턴용 「DOA」에서는 각각의 기술이 다시 제작된 것이다. 우선 여기서는 잔리의 드래곤킥을 예로 아케이드와 비교해 보기 바란다.

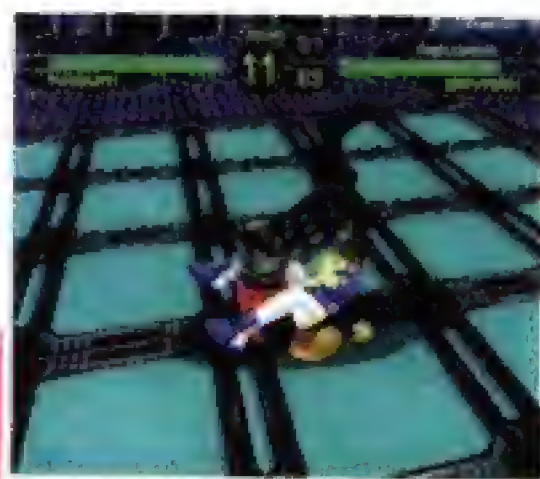
상대를 향해 약간 달린 뒤 한 발을 떼고 오른발을 크게 뻗는 날아차기! 자세히 보면 한 발을 뗄 때의 손과 한 발을 뗀 뒤 발의 움직임에 차이가 난다. 타격기 모션의 움직임에 관해서 물론 많은 부분에 차이가 나는 것은 아니지만 기술이 나가는 부분과 끝난 뒤의 세세한 부분이 부드럽게 처리되어 보다 리얼한 포즈를 표현할 수 있도록 개량되어 있는 듯하다.

DOA의 독특한 게임 시스템

DOA 게임 시스템의 특징은 「잡기」에 있다. 타격기, 던지기와 삼각관계에 있는 잡기는 타격기를 받아내는 「수비형 잡기」와 가드하고 있는 상대를 잡아버리는 「공격형 잡기」의 두가지 역할을 가지고 있다. 타격기에 대해서는 우위이지만 잡기 중에도 던지기 기술이 걸리면 판정이 발생하기 때문에 던지기 기술에는 불리하게 작용된다. 가드는 2D 격투처럼 레버를 상대방향과 반대로 입력하면 된다.

가드의 관계를 이해하지 못하면 이 게임에서 승리하기 어렵다

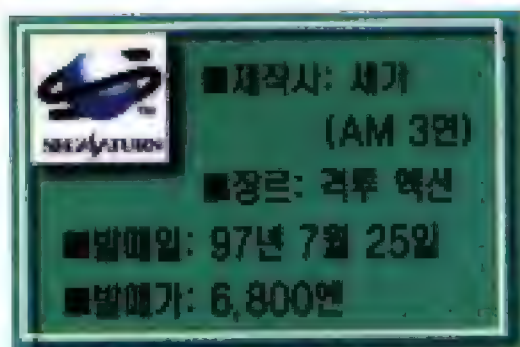
그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

SEGA SATURN

새턴은 역시 격투!

라스트 브롱크스

격투 액션이 CD 2장! 이 두장이 모두 사용되는 것인지 아니면 한장은 그냥 뮤직CD 등의 보너스 CD인지 확인되지 않지만 새턴용 「라스트 브롱크스」는 아케이드용의 완벽 이식을 위해 총력을 기울이고 있다.

새턴용 라스트 브롱크스 신요소 총점검!

■제작사: 세가 (AM 3연)
■장르: 격투 액션
■발매일: 97년 7월 25일
■발매가: 6,800엔

아케이드용 「라스트 브롱크스」의 완벽 이식을 목표로 순조롭게 개발중인 새턴용 「라스트 브롱크스」는 아케이드용의 완벽이식을 위해 아래의 4가지 신요소를 도입하였다. 그럼 과연 새턴용 신요소라는 것은 무엇인지 알아보도록 하자.

타격감 증폭!

아래 사진을 보면 알 수 있듯이 일단 무기의 움직임에 잔상을 추가하였다. 이 잔상은 「라스트 브롱크스」 화면 연출의 특징 중 하나로 유저의 입장에서도 절대 포기할 수 없는 부분이었다. 이 잔상에 의해 아케이드용에 비해 손색이 없는 화면 연출이 가능해졌으며 또한 타격시 히트 마크의 효과도 아케이드에 비해 조금 커진 듯 보인다.

섬세한 잔상 표현의 일품이다

○히트 마크는 아케이드에 비해 조금 커진 듯!

신 스테이지 추가!

아케이드에서는 보통 「시부야 스테이지」라고 불리던 「크로스 스트리트」가 드디어 새턴판으로 그 모습을 드러냈다. 이 「크로스 스트리트」는 실제로 있는 듯한 건물이나 간판들로 인해 사실감을 더해 주는 스테이지이다. 물론 아래 사진의 스테이지는 처음 공개된 것인 만큼 아직 조정중인 단계로 앞으로 더 리얼하게 표현될 예정이다.

일본 시부야를 모델로 만 듯한 「크로스 스트리트」 스테이지

던지기에 맞춘 카메라 워크!

「라스트 브롱크스」는 플레이 중 특정기술이 발동되면 시점이 변화하는 다양한 화면 연출이 커다란 매력 중 하나였다. 그 중 가장 많은 부분을 차지하는 것이 바로 던지기 기술로 새턴용에서도 드디어 던지기 기술에 따른 시점변화의 연속화면이 공개되었다. 시점변화는 크게 두가지로 우선 상대를 잡은 상태에서 줌 업되어 던진 후에 줌 아웃되는 형태의 연출과 다른 하나는 캐릭터들을 가운데 두고 주위로 계속 카메라의 위치를 돌려가며 모습을 비춰주는 연출 효과이다.

줌 업

이웃 스타일의 화면연출

카메라 이동에 의한 화면연출

역시 새턴용으로 완벽 부활된다.

무기 교체도 건재!

아케이드용에서는 캐릭터 선택시 커맨드 입력에 따라 그 캐릭터가 가지고 있는 무기를 바꿀 수 있는 비법이 있었다. 완벽이식을 목표로 하는 새턴용인 만큼 이 비법

레드아이의 원래 무기이다

무기가 달라진 것을 확인할 수 있다

그래픽	캐릭터	흥미도	독창성

새턴용 독수리 5형제 등장!

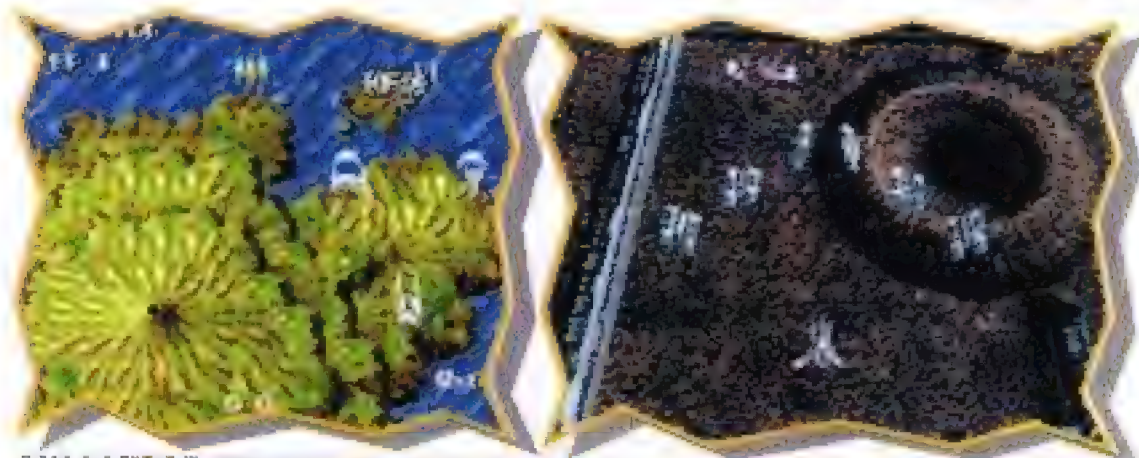
테라크레스타 3D

과거 오락실에서 「독수리 5형제」 또는 「불사조」라는 이름으로 불렸던 「테라크레스타」가 3D로 재탄생되었다. 모두 6개의 스테이지로 이루어진 3D 배틀 필드를 날아다니며 아군기를 구출하여 합체를 통해 파워 업할 수 있다.

■제작사: 일본물산
■장르: 3D 슈팅
■발매일: 97년 8월 8일
■발매가: 5,800엔

'85년 아케이드로 등장했던 「테라크레스타」가 12년의 세월이 지난 지금 폴리곤 3D 슈팅이 되어 돌아온다. 「5호기 합체」와 「불사조 변신」 등 신선한 시스템으로 국내 유저들에게도 호평을 받았던 슈팅 게임으로 기본 시스템은 물론 오케스트라에 의한 BGM과 3D 시점의 보스전 등 여러 부분에 걸쳐 더욱 파워 업되었다.

기본 시스템 체크!

아케이드용에서 채용되었던 적에게 포로로 잡혀있는 아군기를 구출하여 파워 업되어 가는 특징적 합체 시스템은 물론 새턴용에서도 같은 스타일로 재현되며 다만 다소 재편집된 스테이지로 인해 새로운 전략이 필요하게 될 예정이다.

92년 PC엔진으로 발매되었던 「테라크레스타2」와 비교해 보자!

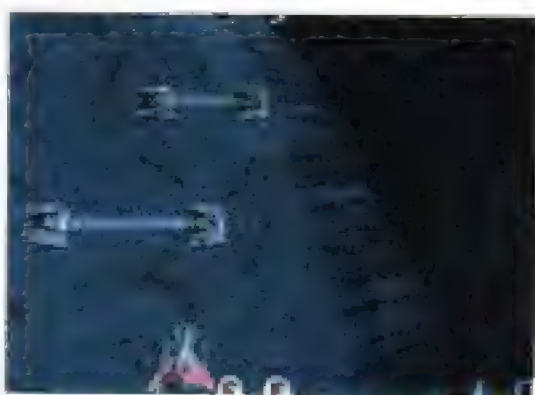
시스템 파워 업!

파이어 버드 출현!

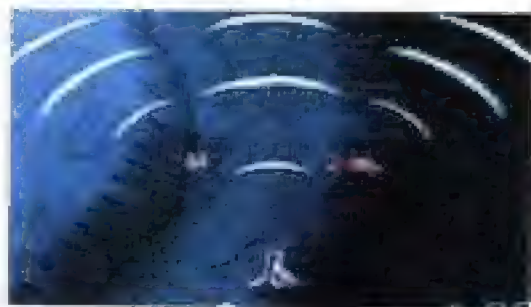
「테라크레스타」의 최대 특징인 「불사조 공격」도 물론 등장한다. 하지만 이번 새턴용 「테라크레스타 3D」에서는 아군기를 3체 합체한 시점에서 화면 아래쪽으로부터 불사조가 출현해 적을 전멸시키는 전체 봄 공격 같은 스타일로 변형되었다.

합체 공격도 파워 업!

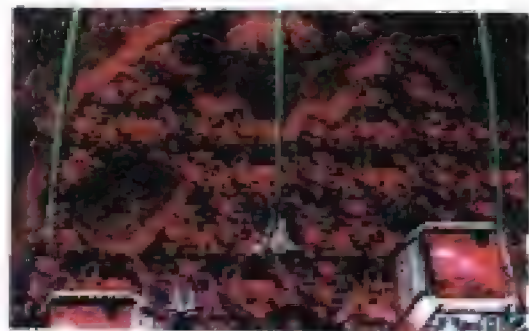
「테라크레스타」에서는 아군기가 합체되어 있는 상태에서 포메이션 버튼을 누르면 기체 재배치에 의한 특수공격이 가능하다는 것을 기억한 것이다. 아케이드용에서는 합체되어 있는 아군기의 수에 따라 각기 다른 형태의 공격이 가능했었다. 이번 새턴용에서는 이 포메이션 공격이 파워 업되어 2종류의 포메이션 공격으로 확대되었다. 또한 합체 공격을 사용하면 화면 하단의 「F」 마크를 사용하게 되지만 합체되어 있는 아군기가 파괴되고 다시 합체하게 되면 「F」 마크가 보충된다.

합체만으로도 무기는 파워 업된다

이 녀석에게는 포메이션 공격을 해야 유리하다

포메이션 1 문 빔

아군기와 합체되어 있는 상태에서 포메이션 버튼을 한번 누르면 초승달 모양의 빔으로 광범위한 공격이 가능한 「문 빔 포메이션」이 된다. 2기 합체시에는 전방으로만, 3기 합체시에는 좌우 공격이 가능하며 이 상태에서는 연사가 가능해 위력이 상당히 크다.

포메이션 2 서치 레이저

문 빔 포메이션의 상태에서 포메이션 버튼을 한번 더 누르면 적을 추적하는 레이저를 발사할 수 있는 「서치 레이저 포메이션」이 된다. 이 레이저의 추적능력은 상당히 높은 편이지만 속도가 늦다.

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

SONIC R

마리오 카트에 대적하는 소닉의 신감각 레이싱

소닉R

소닉 프로젝트 2탄인 「소닉 R」. 「소닉 잼」에 이어 올 연말을 향해 개발이 한창 진행 중이다.
소닉이 갖고 있는 스피드감과 액션성을 부각시킨 이번 작품을 레이싱 액션이라는 새로운 스타일의 장르를 탄생시킬 것이다. 더욱이 그 분야의 전문가인 영국 팀이 제작에 가담한다니 더욱 기대가 된다.

■제작사: 세가
■장르: 레이싱 액션
■현지발매일: 97년말 예정
■현지발매가: 미정

대망의 소닉 시리즈 최신작 「소닉R」은 소닉 패밀리들이 열띤 경쟁을 벌이는 레이싱 액션 게임. 폴리곤의 소닉과 마일스, 너클즈 등이 기복이 심한 코스를 다이나믹하게 질주한다. 소닉이 지니고 있는 '스핀 대쉬', 마일스의 '비행' 등 각각의 특성을 잘 활용해 1/100초의 타임을 다투자.

주목! 소닉 패밀리, 레이스 경기 참가

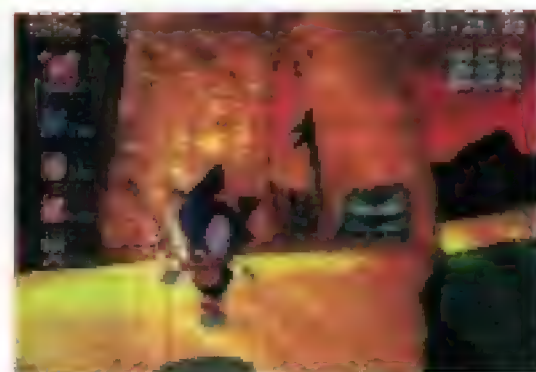
캐릭터에 맞는 숏커트 찾기

이 게임 코스의 특징은 하나의 길이 있는 것이 아니라 여러개의 분기점이 존재한다는 것이다. 분기점을 잘 찾아서 지름길을 택하는 것도 이 게임의 재미가 될 것이다. 물론 코스에 따라서는 특정 캐릭터에게 유리한 루트가 있으므로 캐릭터마다 변화하는 최단 루트를 찾아내자.

소닉이 레이싱 경기에 앞서 스타트 라인에 섰다

코스에 숨겨진 다양한 이벤트

코스가 최종적으로 몇개인가에 대해서는 아직 구체적으로 알려지지 않았지만 소닉에 나오는 360도 루프와 링, 각종 아이템이 많이 배치되어 있다. 그 중에는 링을 모아야만 하는 루트가 있는 등 다양한 룰을 지니고 있다.

또한 이 게임은 단지 질주하는 것이 아니라 '레이싱 액션'이라는 장르이므로 코스 상에 슈퍼 에메랄드와 숨겨진 캐릭터가 존재하는 등 레이스 경기 중 재미있는 이벤트들이 많이 일어날 것으로 보인다.

친숙한 360도 루프가 소닉의 뒤쪽으로 보인다

너클즈의 오른쪽에 어떤 아이템이 보인다

경기를 이끌 기본 캐릭터

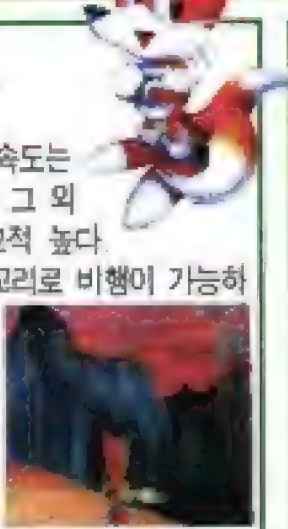
소닉

최고 속도는 모든 캐릭터 중 단연 톱. 단 가속 성능은 조금 떨어진다. 원형 주행도 가능하며 스핀대쉬로 굉장한 가속도 낼 수 있다.

2단 점프와 큰 장애물도 넘을 수 있다

테일즈

소닉의 동생. 최고 속도는 소닉정도는 아니지만 그 외의 다른 성능은 비교적 높다.
최대 무기는 2개의 꼬리로 비행이 가능하다는 것. 비행능력을 이용하면 지름길을 이용할 수 있을 지도 모르겠다.

하늘을 날 수 있다는 것이 큰 매력

너클즈

소닉의 라이벌로 모든 능력을 골고루 갖추고 있는 캐릭터. 소닉와 마일스처럼 원형 주행과 스핀대쉬도 가능하다.

만능의 기술을 자랑하는 너클즈

에미

소닉 시리즈 중 유일한 여성 캐릭터. 에미는 다른 캐릭터와 달리 차를 타고 등장한다. 최고 속도는 느리지만 가속 능력이 뛰어나 초보자에게 적격. 수상 주행도 가능하다.

에미가 타고 있는 만능카. 레이스 중 전반부에 등장하는 나무와 장애물을 자르는 특수 능력이 있다

닥터 에그맨

나쁜 천재 과학자도 에그 모빌을 타고 참석한다. 에그 모빌은 선회 능력이 매우 뛰어나고 수상 주행도 가능하다.

폭탄도 던지기도 하면서 장애물을 파괴시킨다. 모두에게 피해만 주는 들잔명

숨겨진 캐릭터

「소닉R」에는 지금까지 소개된 5명의 캐릭터가 많은 것으로 알려졌다. 출현 조건과 등장하는 캐릭터는 아직 공개되지 않았는데 다음 정보를 기대해 보자.

숨겨진 캐릭터는 소닉의 최고 라이벌 메탈 소닉일지도 모른다

그래픽
캐릭터
용미도
독창성

Line up Line up Line up

SEGA SATURN

RPG

랑그릿사4

●메사이아 ●5,800엔
●97년 7월 예정

시뮬레이션과 RPG를 결합한 대작. 전작과의 큰 차이점은 지휘관과 용병이 각자 행동을 취한다는 점이다. 그러나 용병은 지휘관의 지휘범위를 벗어나면 공격력과 방어력이 감소하게 되므로 완전한 별개의 행동은 악영향을 미칠 수 있다.

스타트링 오딧세이1

●레이 포스 ●미정
●미정

이미 PC엔진으로 두작품이 발매되어 있는 「스타트링 오딧세이」가 시나리오와 캐릭터 등이 리뉴얼되어 새턴용으로 등장! 특히 전투를 포함한 시스템 부분이 모두 재작업되어 전에 PC엔진으로 해봤던 유저들이라고 해도 걱정할 필요가 없다.

액션

실루엣 미라지

●트레저 ●97년 여름 예정 ●미정

이번 실루엣 미라지에 등장하는 캐릭터들은 거의 실루엣 아니면 미라지, 둘 중 하나의 속성을 가지고 있으며 주인공만이 이 두가지 속성을 모두 가지고 있다. 이 속성에 따라 전투가 벌어지고 그외에도 캐릭터에게는 각자 체력을 표시하는 피지컬 게이지와 공격력을 좌우하는 스피리트 게이지가 부여되어 있다.

격투액션

파이터즈 히스토리 다이나마이트

●세가 ●5,800엔
●97년 7월 4일

'94년에 네오지오로 발매된 격투액션의 이식작. 기본 조작은 이동과 방어, 점프와 4개의 버튼에 의한 펀치와 킥 등의 공격이다. 물론 필살기도 존재하며 보다 재미있게 즐기려면 이 게임의 가장 큰 특징인 「약점 시스템」을 미리 파악해 두는 것이 중요하다.

레이싱

GT24

●자레코 ●미정
●97년 12월 예정

일본에서는 이미 아케이드로 발매되어 화제를 모으고 있는 자레코의 레이싱 게임 「슈퍼GT 24h」가 「GT24」라는 타이틀로 변경되어 새턴으로 이식된다. 물론 이제 이식작업에 착수한 상태여서 많은 정보가 있는 것은 아니지만 내구력 설정 등 참신한 시스템에 화려한 그래픽이 돋보이는 작품이다.

스코처

●어클레임 저팬 ●5,800엔
●97년 8월 예정

서기 2021년을 무대로 한 미래형 레이싱 게임. 플레이어는 초고속 이동이 가능한 스피드 바이크에 탑승해 「스코처」라고 불리우는 모터 스포츠 대회에 참여하게 된다. 챔피언을 결정하는 최종 레이스 출전하기 위해서는 모든 예선 코스에서 좋은 성적을 거두어야 한다.

어드벤처

괴도 세인트 텔

●토미 ●6,800엔
●97년 7월 25일

「괴도 세인트 텔」이 어드벤처 게임으로 등장. 플레이어는 중학생으로 낮에는 공부를 밤에는 괴도 세이트 텔로 변하여 의뢰받은 임무를 수행해야 한다. 게임에서는 7개의 임무가 차례로 주어지게 되며 이것을 해결하는 것이 게임의 목적이다.

패닉 짱

●이미지니어 ●6,800엔
●97년 8월 8일

비디오 대여점에 근무하는 주인공 「켄고」와 그의 앞에 나타난 수수께끼의 소녀 「패닉」의 이야기를 그린 커맨드 선택방식의 어드벤처. 게임을 하다보면 알겠지만 여러 부분에서 볼 수 있는 유명 영화의 패러디가 더욱 게임을 즐겁게 만든다.

스치파이 어드벤처 두근두근 나이트메어

●자레코 ●97년 가을 예정 ●미정

사실 지금까지의 「스치파이」는 약간 야한 마작 게임이 주류였으나 이번에는 우리들이 사는 세상을 무대로 한 어드벤처다. 게다가 현재 유행하는 연애 스타일의 시스템도 채용되어 있다고 한다. 다만 현재로서는 설정자료밖에는 공개되지 않았다.

7개의 비관 전표의 미소

●코에이 ●미정
●97년 겨울 예정

어드벤처 게임의 진화형. 남해 고도에 존재하는 7개의 비밀스런 저택을 무대로 호러 스토리가 전개된다. 최신 CG 기술을 구사한 비주얼과 아름다운 음악이 공포스런 분위기를 더욱 실감나게 한다. 또한 어드벤처 게임으로는 특이하게 2인 동시 플레이가 가능하다.

시뮬레이션

매스 디스트럭션

●BMG 저팬 ●5,800엔
●97년 7월 하순

제 3차 세계대전을 무대로 펼치는 전략 시뮬레이션. 숲이나 시가지, 사막 등 20가지 이상의 다채로운 전투장(스테이지)이 준비되어 있으며 플레이어가 선택할 수 있는 전차의 종류도 3가지. 무겁고 어려운 시뮬레이션 게임의 이미지를 벗고 액션성 넘치는 호쾌한 게임성이 특징이다.

사랑의 섬머판타지

●반다이 비주얼 ●5,800엔
●97년 8월 예정

지금까지 애니메이션 일색이었던 연애 시뮬레이션에 실사판이 등장. 현재 일본에서 드라마, 영화 등으로 인기를 모으고 있는 탤런트가 등장하여 그녀와 함께 4일간 여러가지 데이트를 즐길 수 있다. 게임 중간중간에 실사무비와 그녀의 목소리가 흘러 나오므로 현장감도 만점이다.

슈팅

둠

●소프트뱅크 ●5,800엔
●97년 7월 11일

PC용으로 발매되었던 3D 액션 슈팅의 명작 「둠」과 「둠2」의 믹싱 버전이 새턴으로 발매된다. 간단한 조작과 통쾌한 타격감으로 큰인기를 얻었던 게임인 만큼 조작성과 게임성에 관해서는 이미 정평이 나 있는 명작이다.

불크 슬러쉬

●허드슨 ●5,800엔
●97년 7월 11일

허드슨이 만드는 3D 액션 슈팅. 가변 전투기를 조작하여 현장감 넘치는 시가전과 공중전을 벌인다. 각 스테이지에는 여성 네비게이터가 등장하여 음성으로 플레이어에게 서포트. 그녀들을 성장시키는 것에 따라서 엔딩도 변화한다고 한다.

맥 워리어2

●반다이 비주얼 ●5,800엔
●97년 8월 하순

PC로 발매되어 호평을 받았던 3D 슈팅 「맥 워리어」. 플레이어의 임무는 배틀 맥이라고 불리우는 로보트에 탑승해 적 배틀 맥들을 파괴시켜 가는 것이다. 게임에 등장하는 배틀 맥은 12종류 중에서 하나를 골라 사용할 수 있으며 무기를 자유롭게 바꿀 수도 있다.

지벡터

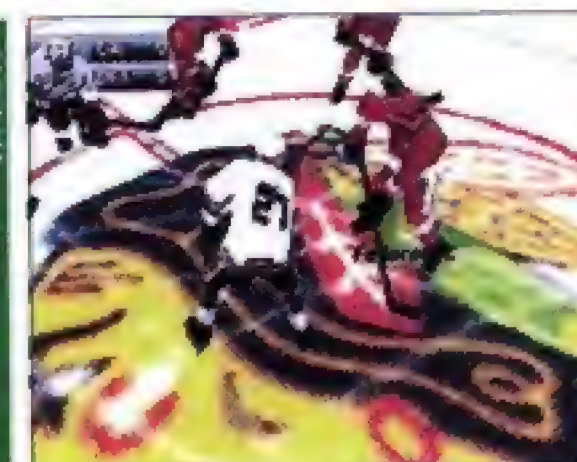
●이토츠상사 ●미정
●97년 가을 예정

돌연 화성 근처에 나타난 수수께끼의 혹성 「올가노」의 침략에 맞서 싸우는 3D 슈팅. 박력 넘치는 보스전과 리얼한 적 캐릭터들의 움직임이 가장 큰 특징이며 화려한 CG 데모영상이 게임의 재미를 배가시킨다.

팅클스타 스프라이트

●SNK ●미정
●97년 가을 예정

슈팅의 통쾌함과 대전의 묘미가 잘 결합된 대전 슈팅 게임. 기본적으로는 적들을 쏘아 파괴시키는 슈팅의 성격을 가지고 있지만 적들을 모아 파괴시키거나 하면 반대편 플레이어에게 파괴시킨 만큼 적들을 날려 보낼 수가 있는 등 뿌요뿌요 스타일의 대전성이 추가되었다.

스포츠

NHL '97

●EAV ●5,800엔
●97년 7월 11일

NHL 공인 아이스 하키 게임. 8종류의 시점변환이 가능하며 아나운서에 의한 실황 시스템도 갖추어져 있다. 팀과 선수 모두 실명으로 등장하며 각 선수들의 능력도 실제 선수들을 모티브로 수치화하여 제작하였다. 따라서 페인트나 슛 등 그 선수의 개인적인 특성이 잘 발휘되도록 제작되었다.

스포츠

스팁 슬롭 슬라이더즈

●빅터 인터랙티브 ●미정
●97년 10월 예정

또다른 스노우보드 게임이 새턴으로 등장한다. 세계의 유명 스노우보드 코스를 6군데 수록하였으며 급경사와 급회전 등 각 코스의 특징이 잘표현되어 있다. 커맨드 입력에 따라 공중 트릭이 펼쳐지며 스피드감도 매우 뛰어나다.

세가 에이지 특집

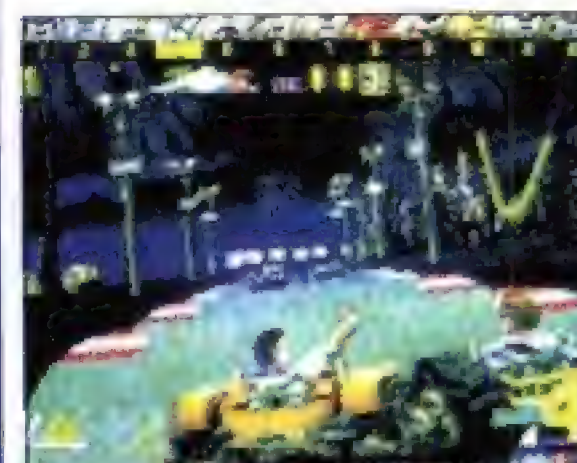
세가 에이지-판타시스타

●세가 ●미정 ●미정

「판타시스타」는 지난 87년 12월 마스터 시스템으로 발매되었던 세가 최초의 완벽 오리지널 RPG 게임이다. 이번 「세가 에이지/판타시스타」는 이 「판타시스타」 시리즈를 모두 모은 것으로 「판타시스타1, 2, 3」와 「판타시스타-천년기의 끝에」 등 4작품이 들어 있다.

세가 에이지-메모리얼 셀렉션 VOL.2

●세가 ●미정 ●미정

과거 아케이드의 명작들을 다시 즐길 수 있는 「메모리얼 셀렉션 VOL.2」가 발매된다. 이번에 수록된 작품은 79년작 「사무라이」, 「모나코GP」와 83년작 「신밧드 미스터리」, 「스타쟈커」, 85년작 「닌자 프린세스」, 「도키도키 펭귄랜드」 등 6작품이 완벽 이식된다.

세가 에이지-파워 드리프트

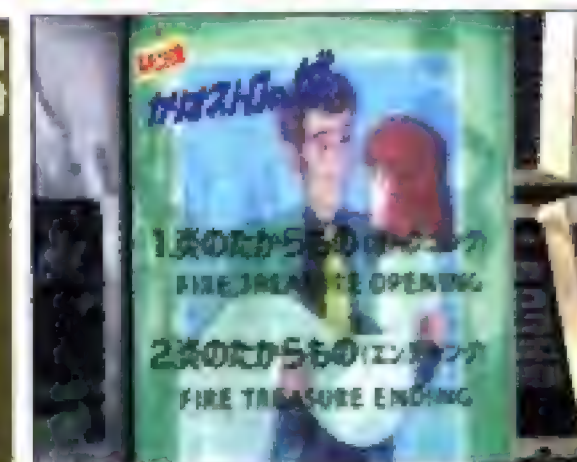
●세가 ●미정 ●미정

88년에 등장했던 체감형 오프로드 레이싱 게임 「파워 드리프트」가 발매될 예정. 굴곡이 심한 코스를 달리며 박력 넘치는 레이싱을 즐길 수 있다. 모든 코스를 1위로 클리어하면 자동차가 바이크나 전투기로 변하는 숨겨진 스테이지가 있다.

세가 에이지-컬럼스 아케이드 콜렉션

●세가 ●미정 ●미정

우리나라에서는 「헥사」로 알려진 아케이드용 「컬럼스」의 모음집이다. 90년 「컬럼스」를 비롯 「컬럼스2」와 「스탁컬럼스」, 「컬럼스97」 등 아케이드로 발매되었던 4작품이 수록되어 있다.

기타

루팡3세 크로니컬

●스파이크 ●5,800엔
●97년 7월 25일

수많은 루팡 3세 시리즈 중에서 평가가 좋았던 부분만을 모은 데이터 베이스 소프트. 3D CG로 그려진 루팡의 아지트를 걸어 다니며 장식이나 물건 등으로부터 그의 활약을 되돌아 보는 형식으로 이루어져 있다. 루팡의 캐릭터 역사와 사운드 콜렉션 등 루팡을 좋아하는 팬들에게는 꼭 필요한 소프트.

SEGA SATURN

Cheat Codes For SS User!

SEGA SATURN

독자 금단의 비법

챔프점수 500점

신세기 에반겔리온 2nd 임프레션

●초호기를 질주시키는 방법!

이 방법은 최후 전투(야간 전투)에서만 가능하고 우선 레이와 아스카의 상성치가 모두 낮아야 하며 사도를 쓰러 뜨리는 힌트를 듣지 않아야 한다. 초호기가 같은 말을 되풀이하며 서있을 때 3턴 내의 싱크로율을 50이상이 되게 하고 그 다음 5턴 이내에 싱크로율을 50이하로 만든다. 그후 화면이 검게 되면 성공으로 초호기가 질주하게 된다.

신황권

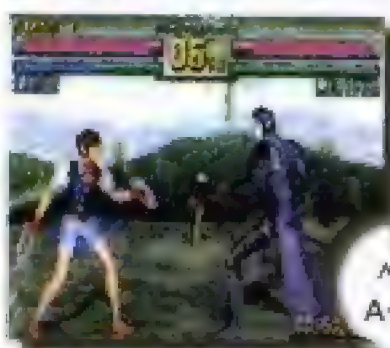
●아케이드 모드에서도 보스 사용!

우선 아케이드 모드의 캐릭터 선택화면에서 커서를 스사노오(スサノオ)에 맞추고 스타트 버튼을 누르면서 결정하면 루시퍼(ルシファー)를 사용할 수 있게 된다. 그 다음에 같은 방법으로 벤자이텐(弁財天)으로 스타트를 누르면서 결정하면 이리스(イーリス)를, 주천동자(酒天童子)로 스타트를 누르면서 결정하면 베히모스(ベヒモス)를 사용할 수 있게 된다. 물론 어렇게 골라진 보스들 역시 각자의 오리지널 스토리를 가지고 있다.

커서를 맞추고 스타트!

D-서드

●카렌의 치마를 벗기자!

카렌의 성스러운(?) 치마를 훌러덩 벗기는 비법이 발견되었다. 방법은 우선 타이틀 화면에서 L+R+좌+X+B+C를 누르면서 스타트를 누른후 스테이지 사이의 로딩 시간에 X+Y+Z를 누르면 치마가 없는 카렌을 볼 수 있다. 또한 같은 방법으로 커맨드를 입력해두고 스테이지 사이의 로딩 시간에 A+B+C 버튼을 누르면 투명 치마를 입은 카렌을 볼 수 있다.

로딩 시간에 X+Y+Z

로딩 시간에 A+B+C

게임천국

●미사토짱을 마음대로 조종!

사운드 테스트의 테마송집(テーマソング集)에서 가라오케 스테이지의 보스 「미사토짱」의 애니메이션을 감상할 수 있는 비법이다. 게다가 6가지 버튼에 따라 각기 다른 행동을 취하므로 자신이 좋아하는 포즈를 취할 수 있도록 마음대로 조종할 수 있다. 방법은 우선 사운드 테스트의 테마송집에서 「러브리스타 미사토 버전(ラブリースターみさとバージョン)」을 X, Y, Z 버튼을 누르면서 결정한다. 그다음은 아래 표시된 버튼에 따라 개별적인 행동을 취하게 된다.

●폭탄 증식!

슈팅에서 폭탄만 마음대로 추가시킬 수 있다면 게임은 간단! 게임 중에 모모코(モモコ) 폭탄을 마음대로 추가시킬 수 있는 비법으로 사용방법은 이러하다. 아케이드 모드 어느 쪽이든 관계없으며 일단 게임 중에 포즈를 걸고 L+Z+하 버튼을 동시에 누르면 된다. 커맨드 입력이 쉬운 편이 아니기 때문에 연타를 누르는 기분으로 입력해도 무방하다. 성공하면 아래 사진과 같이 폭탄이 늘어나게 된다.

포즈를 걸고 L+Z+하

●풀 파워 업도 간단!

이번에는 기체의 무기를 최고로 파워 업시키는 비법이다. 방법은 「폭탄 증식」과 마찬가지로 게임 중에 포즈를 걸고 L+X+하 버튼을 동시에 누르는 것이다. 이것 역시 성공 조건이 까다로워 한번에 누르기 보다는 연타를 하는 기분으로 커맨드를 입력해야 성공 확율이 높다.

포즈를 걸고 L+X+하

SS 액션리플레이 코드

→기동전함 나데시코

■ 마스터코드 F6000914 C305 B6002800 0000
■ 배틀 타이머 중지 1604B45A 0000
■ 주인공기 HP 360689C3 007F 3606B9D2 007F

→기동전사 Z건담

■ 마스터코드 F6000914 C305 B6002800 0000
■ 최대 에너지 1604E342 03E7
■ 현재 에너지 160B7558 03E7
■ 최대 아머 1604B2E0 03E7
■ 현재 아머 160B755A 03E7
■ 록 온 16046B96 0008

→신세기 에반겔리온 2nd 임프레션

■ 마스터코드 F6000914 C305 B6002800 0000
■ 보너스 모드 160606B8 0101 160606BA 0101
160606BC 0101 160606BE 0101
160606C0 0101 160606C2 0101
160606C4 0101 160606C6 0101

신세기 에반겔리온 2nd 임프레션

●유니존 게임에 레이 등장!

아스카와의 유니존 게임 중에 스타트 버튼으로 포즈를 걸고 리트라이(RETRY)를 선택하면 아스카가 레이로 변한다.

●언빌리컬 케이블 절단!

이 비법 역시 최후의 전투에서만 가능하며 단독으로 출격하지 말고 레이나 아스카와 함께 출격한다. 그 상태에서 플레이어가 전방에 위치하고 전투 개시 후 3턴 이내에 싱크로율을 50 이상으로 올린다. 그 상태에서 사도가 근거리에서 원거리로 이동하면 싱크로율을 2턴 이내에 60이상이 되게 한다. 그러면 사도의 공격을 받아 언빌리컬 케이블이 끊어지고 제한시간 내에 사도를 쓰러뜨려야 하는 긴장감 넘치는 전투가 펼쳐지게 된다.

모집중

독자 CHEAT CODES

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼곳

서울시 마포구 상수동 324-1
범경B/D 5층
게임챔프 SS비법 담당자앞

MANIA ZONE

새턴의 진정한 주인!

GD NET

GAME DESIGNERS NET

최근들어 새턴 매니어들의 관심을 끌고 있는 G[illegible] NET! [illegible] NET는 무엇이고 GD NET의 모체라 불리우는 ESP는 어떤 [illegible] 담당[illegible] 회사인지 알아보자.

ESP(ENTERTAINMENT SOFTWARE PUBLISHING)

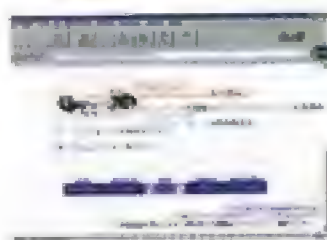
지난 동경 게임쇼를 기점으로 새턴 게임 소프트의 새로운 가능성을 보여준 ESP군단. ESP는 게임아츠의 사장인 미야지 씨가 작년 게임아츠를 포함 트레저, 카도가와 등 9개의 게임 제작사와 게임 프로듀서들을 이끌고 설립한 게임 기획사로 게임 제작과 관련된 자금 융자와 게임 프로듀싱을 주 업무로하고 있다.

게임 제작사의 입장에서는 마케팅 데이터의 관리와 홍보문제 등도 ESP라는 일괄창구에서 전념하기 때문에 소속사는 말 그대로 게임에만 전념할 수 있다는 장점이있다.

게임아츠의 미야지 씨는 ESP를 설립하게 된 동기를 게임 개발사들이 제작자의 횡포에서 벗어나기 위해서라고 한다. 결국은 돈 문제인 것이다. 제작자는 자신의 경제 사정을 이유로 보다 완성도 높은 게임을 제작하려는 게임 개발사들의 의지를 종종 꺾어 버리곤 한다. 이러한 불합리한 여건을 개선하기 위해 금융 문제와 홍보 원한다면 판매까지 책임질 수 있는 연합체를 만든 것이다. 우선은 미야지 씨와 깊은 친분관계를 가지고 있던 게임 개발사들이 대거 참여했고 그들의 연합체가 바로 「GD NET」이다. 물론 ESP에서는 앞으로 더 많은 신규 업체를 받아 들일 생각이며 미국와 대만, 한국을 포함하는 외국기업의 참여도 받아 들일 용의가 있는 것으로 알려졌으며 물론 이미 미국과 대만 등지의 게임 제작사는 이와 관련하여 ESP와 협의 중인 것으로 알려졌다. 그러면 과연 ESP와 GD NET 는 성공하고 있는 것인가? GD NET 소속사들의 근황을 통해 한번 알아 보기로 하자.

마리걸과의 차이점

게임챔프의애독자라면「마리걸매지니먼트」라는 회사를 들어 본 적이 있을 것이다 마리걸은 지난 4월호에 소개된 바와 같이 리쿠르트와 닌텐도가 출자하여 만든 회사로 이 역시 게임 개발사들의 어려운 자금 문제를 해결하여 개발자들이 자기가 원하는 게임을 만들 수 있는 환경을 제공하려는 목적을 가지고 있다. 따라서 GD NET과 마찬가지로 개발자들이 자신이 원하는 대응 하드까지 고를 수 있는 권한을 부여하고 있다. 하지만 GD NET의 소속사들이 대부분 새턴 게임을 개발 중인 것과 마찬가지로 마리걸 소속사 역시 N64 소프트 개발을 우선시할 것은 뻔한 일이다. 하지만 가장 큰 차이점은 마리걸이 닌텐도가 나서서 만든 회사라면 GD NET은 서드파티들의 자생적 결합체라고 하는 점이다. 결국 마리걸은 상당히 좋은 취지를 가지고 있긴 하지만 하드웨어사 직접 참여하기 때문에 서드파티들의 자유를 보장하는데에 있어 한계를 가질 수 있는 것이 가장 큰 문제점이다.

게임아츠

현재 세가 게임 중 가장 큰 기대작이라고 할 수 있는 「그랜디아」와 「건그리폰2」를 제작하고 있는 게임아츠. 최근 소식이라면 「그랜디아」의 성우진이 드디어 결정되었다는 것이다. 아직은 발매일 미정이지만 소문에 의하면 발매일이 그다지 멀지 않은 듯하다.

카도가와 서점

카도가와 서점의 현 주력작은 역시 「슬레이어즈 로얄」. 소설을 비롯해 TV 애니메이션, 비디오 애니메이션, 극장판 애니메이션 등 폭넓은 미디어를 통해 알려진 작품인 만큼 기대도도 상당히 높은 편이다.

스팅

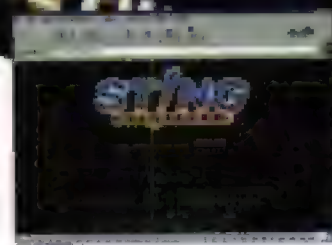
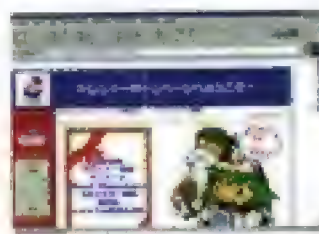



그림 한장을 봐도 뭔가 무게가 느껴지는 [illegible] RPG로 [illegible] 플레이어의 시점으로 처리되며 무대는 [illegible] 명의 참극으로 황폐해진 지구이다.

트레저

코믹한 분위기가 느껴지는 액션 게임 「실루엣 미라쥬」를 제작하는 트레저. GD NET 작품들이 대부분 RPG나 시뮬레이션인 데 반해 유일한 액션 게임이다. 액션으로는 특이하게 속성 개념을 도입했으며 장르는 횡스크롤 슈팅 액션이다. 특히 트레저는 에닉스가 발매하는 N64용 기대작 「트러블 메이커즈」의 제작사로도 잘 알려져 있다.

네버랜드 컴퍼니

현재 네버랜드 컴퍼니에서 제작 중인 게임은 「선굴황용대전 카오스시드」이다. 장르는 시뮬레이션이며 기본적인 시스템은 현재의 세계와는 다른 평행 개념의 세계가 몇 개 존재하여 각각 다른 시나리오를 가지고 있는 형태이다.

퀸테트

조금은 생소한 제작사지만 「솔로 크라이시스」라는 시뮬레이션 게임으로 화려하게 데뷔하였다. 「솔로 크라이시스」는 올 여름을 뜨겁게 달굴 기대의 새턴 소프트 중 하나이며 전체적인 분위기는 RPG적인 요소가 가미된 3D 시뮬레이션이다.

SEGA SATURN

뛰어난 기술력을 받쳐주지 못한 아쉬운 기획력

마크로스 -사랑 기억하십니까

MACROSS

필자 : 백종모(나우누리 ID : 판타그램)

애니메이션에 조금이라도 관심이 있는 사람이라면, 누구나 마크로스는 알 것이다. TV시리즈로 공전의 히트를 기록하고 84년 극장용 애니메이션 '마크로스 사랑 기억하십니까'를 발표해 많은 사람들의 심금을 울리며 기억에 남는 작품이 되었다. 애니메이션으로 작품이 워낙 유명한 만큼 게임으로의 관심도 커지는 법. 하지만 여러개의 마크로스 게임 중 기억에 남을 정도로 괜찮았던 게임은 많지 않았다.

기대 속에 태어난 새턴용 「마크로스 사랑 기억하십니까」

가장 기억에 남는 마크로스 게임이라면 아직도 동네 오락실마다 꼭 한 대씩 갖춰놓은 아케이드용 마크로스, 듀오용 시뮬레이션 RPG 「마크로스 영원의 러브송」 정도라고나 할까? 애니메이션의 인지도로 볼 때 이상하리 만큼 좋은 게임이 적었던 것 같다. 마크로스 원작 스토리 특성상 게임화하기에 좋은 조건임에 틀림 없는데 말이다. 오히려 원작을 그대로 표현한 게임보다는 마크로스라는 이름만 달고 원작을 벗어난 설정을 가진 작품도 상당수 있었던 것으로 기억된다. 그러나 새턴용 마크로스는 극장판 「마크로스 사랑 기억하십니까」의 원작을 완전히 재현한 게임으로 나온다는 발표에 많은 마크로스 팬들의 기대를 모았다. 32 비트 머신의 성능이라면 과거에 볼 수 없었던 동영상을 이용한 연출이나 화려한 그래픽이 가능하리라는 기대 때문이었다.

사실 반다이에서는 플스용으로도 「마크로스 디지털미션」을 제작했고 원작과 설정은 다르지만 직접 발키리를 모는 기분을 극대화한 실편 3D 시뮬레이션 슈팅으로 호평을 얻은 바 있다. 그러나 역시 원작의 느낌을 제대로 전달하려면 슈팅 중에는 2D 방식이 적당하지 않을까 싶다. 그리고 2D쪽에 강한 새턴인 만큼 게임 자체에 대한 기대 또한 높았다. 이런 배경에서 새턴용 「마크로스 사랑 기억하십니까」는 발매되었는데...

재미를 느끼지 못하는 화려한 비주얼

막상 게임이 나온지 얼마 안됐을 때, 지나치면 게임샵에서 구경만 했을 정도로는 정말 대단하고 나무랄데 없는 게임으로 보였을런지도 모르겠다. 그래픽 좋고, 비주얼도 화려하고. 그러나 게임 자체의 측면만을 살펴보면 비판의 여지가 많다. 우선 게임성이 나쁘다는 것은 부정할 수 없는 사실이다. 게임을 진행하다보면 할 만한 듯하면서도 이상하게 뭔가 부족한 느낌, 허전한 느낌이 든다. 그래픽도 깔끔한 렌더링으로 화려하며 마크로스 특유의 수많은 미사일도 재현되어 있는데 말이다. 여기서 제작진이 놓친 것은 게임의 본질인 '재미'이다. 반드시 연출이 좋고 그래픽이 화려해야 게임이 재미있는 것은 아니다. 수많은 고전 명작 게임들이 아직까지도 매력을 갖고 있는 것은 바로 게임의 본질이 살아 있기 때문이 아니겠는가. 만약 「마크로스 사랑 기억하십니까」에서 그래픽이 빠진다고 상상해보니 불현듯 패밀리용 2류 횡스크롤 슈팅게임이 생각났다. 슈팅이라는 장르는 구성이라든 측면에 상당히 좌우된다. 그러나 본작품에서는 배경의 나열과 단조로운 진행이 플레이어로 하여금 긴장감을 느낄 수 없게 만든다. 더구나 지나치게 큰 크기의 발키리가 밸런스를 흐려 놓았고 화면이 좁아져 답답해지는 단점도 남았다. 게다가 마크로스의 특징인 발키리의 형태변화에서도 모습은 변하지만 정작 달라지는 점이 거의 없었다. 무언가 허전한 느낌이 드는 이유는 역시 그래픽과 연출로만 만들어지는 게임성의 문제였다. 역시 게임의 구성이나 밸런스에 좀더 신경을 썼어야 했다. 이래서는 캐릭터 게임의 한계를 넘을 수 없는 것이다.

새턴 동영상 발전의 한 획 긋는 계기!

하지만, 마크로스의 팬에게는 더없이 좋은 게임이 될 것이다. 게임성에서는 떨어지지만 원작 애니메이션의 스토리를 전달하는 면에서는 상당히 훌륭하다. 우선 비주얼은 새턴 게임 중에 이렇게 깨끗한 동영상이 있었나 할 정도로 완벽하다. 오리지널로 제작한 오프닝 무비는 유저들을 사로잡기에 충분했다. CG와 애니메이션의 합성이 상당히 효과를 거두지 않았나 생각한다. 그리고 엔딩 비주얼은 마크로스 플래시백에서의 민메이의 공연장면을 사용하여 애니메이션 이상의 여운을 남길 수 있었고 중간부분에는 극장판 애니메이션을 사용했다. 사실 새턴으로 마크로스가 등장하게 됨으로써 이런 동영상들이 들어가게 된 것은 마크로스 팬의 입장에서 더없이 기쁜 일이 아닐 수 없다. 팬으로써 이 게임을 하게 되면 예전의 추억을 되살리면서 마크로스가 게임으로 재현된 모습에 눈물을 흘릴지도 모르겠다. 따라서 마크로스 팬이라면 반드시 소장할 가치가 있다고 생각된다. 그러나 마크로스 팬들이 가장 좋아할 만한 부분은 민메이어택의 재현부분이 아닐까 한다. 마지막 스테이지에서 민메이의 "사랑 기억하십니까"가 배경음악으로 깔리는 대목은 심금을 울리는 부분이었다. 원작의 느낌에 놀라우리만치 가까이 접근한 것이었고 바로 이 게임의 클라이막스인 대목이었다. 다만 게임의 진행이 다분히 원작 스토리를 좇는데만 치중해 있어 슈팅으로서의 재미가 자칫 묻혀버릴 우려가 있다. 게임을 플레이하다 보면 자칫 슈팅적인 요소보다는 오히려 어드벤처의 느낌이 더 강하다는 느낌마저 들 수 있다. 또 비주얼만을 보기 위한 게임이 되어서도 안될 것이다.

사실 이 게임에 대한 평가는 대체적으로 긍정적인 편이다. 필자도 어느정도 우수한 게임이라는 것에는 동감한다. 그러나 연출에만 치중하여 정작 게임의 알맹이가 부족하다는 점이 아쉬웠다. 만일 다음에도 마크로스를 개발할 때는 게임성을 갖춘 게임으로 나오길 바란다. 그리고 동영상 얘기를 빼놓을 수 없는데 사이즈는 작은 편이지만 이 정도 화질과 움직임이라면 새턴 동영상 발전의 한 획을 긋는 소프트중 하나라고 봐도 무리가 없을 듯 싶다. 특히 트루모션으로 깨끗한 애니메이션 화면을 구사한 것이 새롭다. 천외마경, 파이터즈 메가믹스, 디지털 댄스믹스 아쿠로 나비에서 마크로스로 이어지는 동영상 기술의 발전과 함께, ADX라는 사운드 기술로 음질면에서의 발전도 기대해 보는 바이다.

KDS 새턴 정식 발매 기념 특별 앙케이트

국내 발매 기념 새턴 대축제!

정부의 일본 게임 억제 정책, 시장의 유통 불완전성 등 많은 악제 속에 시달렸던 비디오 게임계에 호기의 소식이 들려오고 있습니다. KDS를 비롯한 국내 몇개 업체에서 새턴을, 현대전자에서 닌텐도64를 정식 발매한다는 소식입니다. 특히 KDS에서는 매월 3~4개의 소프트웨어를 지속적으로 국내 공급하며 하드웨어 또한 저가 보급을 펼 구상에 있습니다. 챔프는 KDS와 공동으로 국내 비디오 게임 시장 활성화를 위한 특별 앙케이트를 실시하고자 합니다.

자르는 선

봉 함 엽 서

보내는 사람

이름 생년월일

주소

전화번호

직업 학생 학교 년

일반(직종)

□□□-□□□

우표 붙이는 곳

받는 곳

GAME CHAMP 8

서울시 마포구 상수동 324-1

법경B/D 5층

게임챔프 KDS 이벤트 담당자 앞

121-160

1. 새턴 하드웨어가 정식 발매된다면 가장 적당한 가격은 얼마라고 생각하십니까?
① 22만원 ~ 25만원 ② 26만원 ~ 30만원
③ 31만원 ~ 35만원 ④ 35만원 이상

2. 타기종 게임기와 비교해 볼 때 새턴만의 장점이라면 무엇입니까?
① 재미있는 소프트웨어가 많다. ② 하드웨어의 고장이 적다.
③ 한글화 소프트웨어가 있다.
④ 기타 ( )

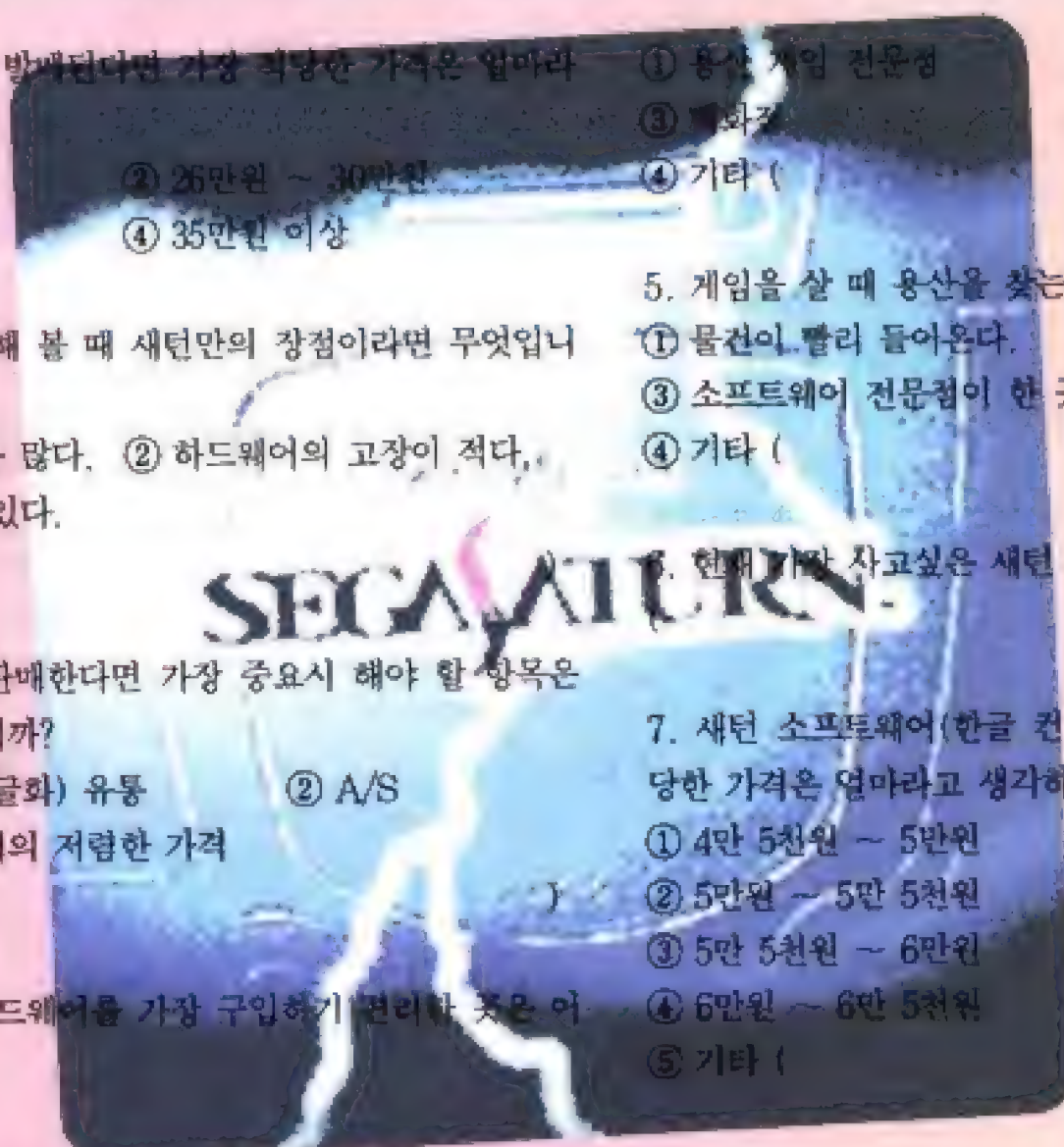
3. 국내 기업이 새턴을 판매한다면 가장 중요시 해야 할 항목은 어느 것이라고 생각하십니까?
① 다양한 소프트웨어(한글화) 유통 ② A/S
③ 하드웨어와 소프트웨어의 저렴한 가격
④ 기타 ( )

4. 새턴 소프트웨어나 하드웨어를 가장 구입하기 편리한 곳은 어디라고 생각하십니까?
① 용산 게임 전문점 ② 동네 게임 전문점
③ 백화점
④ 기타 ( )

5. 게임을 살 때 용산을 찾는다면 그 이유는 무엇입니까?
① 물건이 빨리 들어온다. ② 가격이 싸다.
③ 소프트웨어 전문점이 한 곳에 모여 있어 편리하다.
④ 기타 ( )

6. 현재 가장 사고싶은 새턴 게임 소프트웨어는 무엇입니까?
( )

7. 새턴 소프트웨어(한글 컨버전 등)가 국내 발매될 때 가장 적당한 가격은 얼마라고 생각하십니까?
① 4만 5천원 ~ 5만원
② 5만원 ~ 5만 5천원
③ 5만 5천원 ~ 6만원
④ 6만원 ~ 6만 5천원
⑤ 기타 (원)

SEGA SATURN

상품 내역

KDS상	2명	KDS 새턴	각 1대
행운상	10명	새턴 게임 S/W	각 1개
새턴상	15명	KDS 새턴 발매 기념품	각 1개
* 발표 : 게임챔프 '97년 9월호(예정)			

자르는 선

풀칠하는 곳

8. PS 게임 중 새턴으로 컨버전되길 바라는 게임이 있다면 무엇입니까?
① 파이널 판타지7
② 철권2
③ 타임 크라이시스
④ 드래곤 퀘스트6
⑤ 기타 (   )

9. 우리나라 PC 게임 중 새턴으로 컨버전했으면 하는 소프트웨어가 있다면 무엇입니까?
① 디어사이드3
② 스톤액스
③ 창세기전2
④ 기타 (   )

10. 한글화 소프트웨어를 구입하신 경험이 었으십니까? 있으시다면 구입동기는 무엇이었습니까?
① 한글화라서 게임을 하기 쉽고 친근감이 간다.
② 국내 기업이 발매한 작품이라서 꼭 정품을 구입하고 싶었다.
③ 일본어를 잘 몰라 게임하기가 답답했다.
④ 기타 (   )

11. 대작 RPG가 한글로 컨버전될 때 보통 6개월 이상의 시간이 필요하다고 합니다. 그러면 대작 RPG의 경우 한글화한다면 6개월의 시간이 지난 후에라도 구입하시겠습니까?
① 일본어판도 사고 한글판도 산다.
② 일본어판은 복사를 구입하고 기다렸다가 한글판은 정품을 산다.
③ 일본어판만 산다.
④ 기다렸다가 한글판 정품을 산다.
⑤ 기타 (   )

12. 한글화 새턴 소프트웨어의 구매에 있어 가장 어려운 점은 무엇이라고 생각하십니까?
① 일본 소프트웨어에 비해 발매가 너무 느리다.
② 가격이 비싸다.
③ 판매하는 소프트웨어 전문점이 적다.
④ 홍보가 부진하다.
⑤ 기타 (   )

13. 새턴이 국내 정식 발매될 때 동시 발매되었으면 하는 게임 소프트웨어는 무엇입니까?
(   )

14. 새턴 소프트웨어 중 이미 발매된 것이지만 현재도 즐기고 있으며 앞으로도 계속 즐길 수 있다고 생각하는 명작이 있다면 무엇입니까?
① 버철 파이터 시리즈
② 버철 캅 시리즈
③ 팬저 드래군 시리즈
④ 기타(   )

15. 한국에서 정식 발매되지 않은 새턴 소프트웨어 중 발매를 희망하는 소프트웨어가 있다면 무엇입니까?
(   )

16. 새턴을 처음 구입한다면 이미 발매된 소프트웨어 중 소장용으로 어떤 게임을 구입하시겠습니까?
(   )

17. 새턴이 발매될 때 선물 이벤트를 실시한다면 어떤 기념품을 받고 싶습니까?
① 캐릭터 열쇠고리
② 대형 브로마이드
③ 캐릭터 문구용품
④ 기타(   )

18. 그동안 보아 왔던 게임지(일본 등 해외 게임지 포함)의 광고 중 가장 기억에 남는 것이 있다면 무엇입니까?
(   )

19. 새턴 기념으로 이벤트를 실시한다면 어느 것이 좋겠습니까?
① 게임 경진대회
② 할인 판매
③ 게임 제작자 초청 강연회
④ 게임 시연회
⑤ 기타 (   )

20. 새턴 주변기기 중 가장 가지고 싶은 것이 있다면 무엇입니까?
(   )

새턴 동아리 소식

안녕하세요. 새턴동 회원 여러분, 게임챔프 독자님들, 그리고 새턴을 사랑하시는 모든 분들. 무더운 여름이 성큼성큼 다가 오는데 어떻게들 대비하고 계시는지 궁금하군요. 그와 더불어 새턴도 이제 곧 화끈할 정도로 플레이 시킬 날이 멀지 않았군요. 7, 8월 정도면 이름난 대작들이 우수수 나올테니깐요. 몇달간 푹 쉰 새턴이 고생꽤나 할 것같군요. 하지만 새턴동은 요즘 유난히 썰렁합니다. 아무래도 게임이 안나오니 그에 비례해서 회원님들의 활동도 보기 드물고 모임도 힘이 없는 것같습니다. 가끔씩 오셔서 새로 나올 게임에 대한 자신의 소견도 써주시고 잡담도 많이 올려 주세요.

HOT NEWS!

새턴동 제 2차 정모가 있습니다. 날짜는 7월 17일이고 시간과 장소는 오후 2시, 압구정동입니다. 보다 자세한 내용은 나우이이다 「판타그램」님에게 문의하세요!

새턴동 기대 이식순위 5

새턴동에서 조사한 이번달의 기대 이식순위 1위는 「하우스 오브 데드」가 차지했습니다. 현재 오락실에서 가장 선풍을 일으키고 있는 작품으로 세가의 히트작이니 언젠가는 반드시 새턴으로 이식되겠죠.

1. 하우스 오브 데드
2. 버철 파이터 3
3. 그랜디아
4. 파이널 판타지 7
5. 슈퍼 로봇대전F

○ 제 1차 정모 회의 즐거운 모습(?)

새턴동 게임 베스트 5

이달의 새턴동 '베스트 게임 5'의 1위는 「에반젤리온 2nd 임프레이션」이 차지했습니다. 일본에서도 올 상반기 최고의 새턴 게임으로 일컬어지는 만큼 새턴동 회원분들에게도 호응이 좋았던 작품입니다.

1. 에반겔리온 2nd 임프레이션
2. 버철 파이터 시리즈
   (1, 2, 파이터즈 메가믹스, 버파3, 키즈)
3. 퀴바디스 2
4. 어드밴스드 월드 워(천년제국의 흥망)
5. 그루브 온 파이터

주제게시판 이식 희망 게임

이번주에는 '이런 게임이 이식되었으면 좋겠다'는 '이식 희망 게임'이라는 주제를 가지고 토론을 했습니다. 회원분들이 말씀해 주신 희망 게임들은 신작보다는 예전에 구기종으로 이식이 된 게임, 새턴기종이 아닌 타 기종 게임, 새턴에 참여 중이 아닌 서드파티 게임 등이 많았습니다. 그중 몇가지를 열거하면 「버철 파이터3」, 「캡틴코만도」, 「악마성 드라큘라」, 「던전스 앤 드래곤즈」, 「베어너클」, 「골든액스 2」, 「슈퍼 로봇대전 F」, 「철권 3」, 「파이널 판타지 7」, 「프론트미션 1」, 「센치멘탈 그래피티」, 「이스」 시리즈, 「리플레인 러브」, 「피아캐롯」, 「젤다의 전설 64」, 「소닉 드리프트」 등 최신 타기종 화제작과 과거의 명작들이 대거 물망에 올랐습니다. 물론 이런 게임들이 다 새턴으로 등장한다면 새턴은 명실공히 최고의 컨슈머 게임기가 될 것입니다. 물론 희망뿐이지만.

SPU 추천 게임 리뷰

이번에는 회원님들의 게임 리뷰 중 조회 수가 높고 기타 회원님이나 챔프 독자분들에게도 도움이 될 만한 리뷰를 선정해 보았습니다.

■ **제 목** :「소감」 신비의 세계 엘하자드
■ **올린이** : 이한8047(이한)

드디어 한글판 「신비의 세계 엘하자드」의 엔딩을 보게 되었습니다. 엘하자드! 제 취향에는 딱맞는 게임이었습니다. 게다가 한글이라서 일어에 비해 빠른 진행을 펼칠 수도 있었기 때문에 저같은 시간없는(?) 고3에게는 아주 좋은 게임이었습니다.

—중략—

너무도 오랜만에 정말 재밌는 게임을 즐기게 되었습니다. 한글화해 주신 우영시스템에 감사드리며 또 겜하러 전 이만.

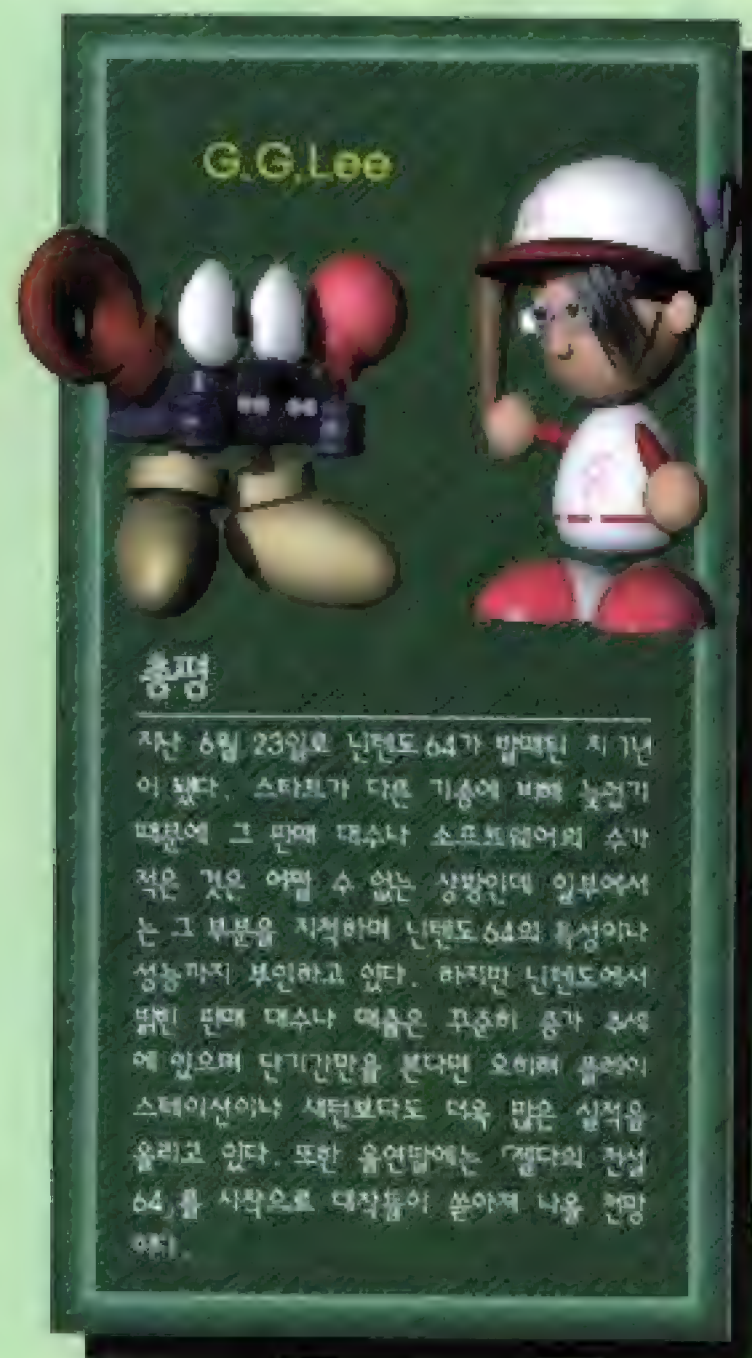
■ **제 목** :「소감」 소닉 잼
■ **올린이** : 세턴맨 (문지훈)

오늘 소닉 잼도 구했습니다. 가격은 한 4만원에서 4만 3천원 정도하더구요. 게임의 이식도는 완벽합니다. 당연하죠. 로딩도 별로 없고 그리고 변경점이라면 소닉1에서 2의 대쉬 기능이 추가되었다는 것입니다. 아무리 그래도 음악 정도만이라도 어레인지를 기대했는데. 소닉월드는 환상이더군요. 나이츠보다 나은 폴리곤 기술을 보고 놀라웠습니다. 결론적으로 팬이라면 소장하시거나 소닉을 해보지 못한 사람은 꼭 한번 해보세요.

■ **제 목** :「소감」 D-XHIRD
■ **올린이** : pkjgjn (박종준)

안녕하세요. 역시 섹시킹입니다.
우선 오프닝이 나오는데 우왓~ 굉장해요. 직접 보시길. 캐릭터들 역시 상당히 개성적입니다.
그루브에서나 디서드나 주인공이 상당히 사악하게 생겼어요. 그런데 디서드에 나오는 여자 캐릭터는 정말 예쁘네요. (물론 실제 겜화면은…)
첫 느낌이라면 화면을 봤을 때는 왠지 「투신전3」가 생각납니다. 투신전 분위기에다 소울엣지의 배경이라고 생각하시면 될 겁니다.
그런데 그래픽은 가히 상상을 초월합니다. 너무 좋아서가 아니라 상당히 떨어지네요. 해상도는 메가믹스랑 똑같지만 보기에 메가믹스보다는 좋은 것 같습니다.
메가믹스는 버파 캐릭터들 때문에 그래픽이 더 떨어져 보이죠. 그냥 파바 캐릭터만 저해상도로 나오는 건 참을 만했는데…
—중략—

N64의 약점 RPG, 64DD로 극복

G.G.Lee

총평

지난 6월 23일로 닌텐도64가 발매된 지 1년이 됐다. 스타트가 다른 기종에 비해 늦었기 때문에 그 판매 대수나 소프트웨어의 수가 적은 것은 어쩔 수 없는 상황인데 일부에서는 그 부분을 지적하며 닌텐도64의 특성이나 성능까지 부인하고 있다. 하지만 닌텐도에서 밝힌 판매 대수나 매출은 꾸준히 증가 추세에 있으며 단기간만을 본다면 오히려 플레이스테이션이나 새턴보다도 더욱 많은 실적을 올리고 있다. 또한 올연말에는 「젤다의 전설64」를 시작으로 대작들이 쏟아져 나올 전망이다.

게임 비하인드 스토리

스퀘어 사장인 미야모토씨의 T&E 주식 매입을 둘러싸고 일부에서는 스퀘어가 N64로 소프트를 발매하려는 고도의 전략적인 것이라고 떠들고 있다. 원래 스퀘어 내부에서는 N64의 성능을 높게 평가하고 N64용 소프트의 개발을 원하는 개발진이 있었다고 한다. 그러나 현재, 닌텐도와의 관계가 나빠져서 그 일을 실현할 수 없었다. 그래서 이미 N64용으로 참가하고 있는 T&E를 매수함으로써 스퀘어의 N64용 소프트웨어 공급의 창구를 대편하고자 했다는 것이다. 사실, T&E의 96년 매상고는 11억엔으로 경상적자가 6억엔. 그에 대해 미야모토씨의 투자액은 34억엔으로 일반적인 투자라고는 타산이 맞지 않는다. 그러나 한편으로는 스퀘어를 꿈꾸는 유저들의 환상이라고 지적하는 사람들도 적지 않다.

T&E의 N64용 골프 게임

N64가 발매된지 어느새 1년이 지났다. 스타트는 늦었지만 다른 차세대 기종보다 더욱 뛰어난 기능들을 갖추고 발매되었는데 너무 비싸다는 등 소프트웨어가 적다는 등의 불만이 유저들에게서 쏟아져 나왔다. 그렇지만 가격은 초기 시점보다 많이 다운되었고 소프트웨어도 올 연말을 겨냥해 서서히 늘어나고 있는 추세이다.

하지만 유난히도 RPG라는 장르에 있어서는 N64의 소프트는 이렇다할 작품이 나오고 있지 않은 상태다. 도대체 그 이유가 뭘까? 그리고 그 열쇠를 풀어줄 64DD는 과연 어느 정도로 RPG라는 장르를 변화시킬 것인지 무척 궁금해진다.

RPG의 부재, 그 이유를 밝힌다

FF와 DQ가 PS로 이식된다는 발표를 들은 유저들은 이제 N64에 RPG 시대는 오지 않을 것이라고 낙담할지도 모르겠다. 그러나 낙담하기는 너무 이른 것이 아닐까? 닌텐도 측의 설명에 의하면 그 이유를 64DD에 두고 있다. RPG와 시뮬레이션 게임이 64DD용으로 만들어지고 있는데 아직 소프트웨어가 완성되지 않기 때문에 64DD도 함께 연기되고 있기 때문이라고 설명하고 있다.

「젤다의 전설64」가 롬으로 우선 발매되는데 이는 64DD를 이용한 것이 아니기 때문에 본격적인 N64용 RPG는 64DD와 함께 동시 발매될 「마더3」가 될 전망이다.

롬은 N64의 특징인 고속 연산 처리 능력을 충분히 살릴 수 있으므로 마리오64와 같은 3D 액션을 실현시킬 수 있는 것이고, 64DD는 대용량이며 유저가 만들어낸 데이터 입력 기능까지 갖추고 있어 롬으로 실현할 수 없는 게임을 실현할 수 있는 것이다. 그러므로 닌텐도는 액션 장르는 롬, RPG나 시뮬레이션 게임은 64DD용으로 만들 계획이다.

또한 각 서드파티들은 N64용 RPG가 없는 것에 대해 아직까지는 제작 시간이 많이 들고 개발 환경에 익숙하지 않기 때문이라고 의견을 모으고 있다. 오히려 3D에 강한 N64이므로 개발자들은 액션과 레이싱을 만드는 것을 선호할 것이라고 여기고 있다. 예를 들어 플레이 스테이션이나 새턴 등도 발매된 지 약 1년이 지난 후에야 비로소 RPG를 내놓았기 때문에 N64용 RPG가 없는 것에 관해 그다지 큰 반응을 보이고 있지 않다.

롬과 64DD, 어느 쪽을 쓸 것인가

그렇다면 롬과 64DD의 차이점은 무엇일까? 앞서 서술했듯이 롬은 용량은 작지만 데이터를 읽고 처리하는 속도가 매우 빠르다. 이 때문에 캐릭터와 배경 등의 재빠른 움직임이 필요한 액션 게임은은 롬 지향이다. 한편 64DD는 읽어들이는 속도는 조금 느리지만 대량의 용량을 갖고 있다. 그렇기 때문에 맵, 아이템 등의 데이터, 그리고 이벤트 신 등의 연출에 대량의 메모리가 필요한 RPG에 적합하다고 할 수 있다. 데이터를 읽어들이는 것은 증설 램이 담당한다.

또한 64DD가 다루는 데이터는 현재 표준 롬의 8배(1바이트=8비트), 읽어들인 데이터를 저장하는 메모리는 증설 램에 따라 2배가 된다. 램이 적기 때문에 데이터를 자주 읽어들여 플레이가 중단돼 버리는 경우를 방지할 수 있는 것이다.

RPG의 신개념을 64DD가 실현

미야모토 시게루는 64DD란 굉장한 것이 아니라 신기한 것이라고 말하고 있다. 64DD는 육성, 작성, 오리지널성, 교환, 추가, 증식이라는 '창조적인 놀이'에 적당하고 그래서 '새로운 것'을 만들어 내는 잠재 능력이 있다. 예를 들면 64DD 소프트웨어는 수작업과 같이 손이 많이 가는 형태로 생산되므로 제조단계에서 소프트 하나마다 미묘하게 다른 데이터를 넣는 것이 가능해서 시작점에서부터 플레이어마다 다른 내용을 갖는 것이 이론상으로 가능한 것이다.

대용량 세이브(써넣기) 기능

64DD는 최대 38 메가바이트, 쓰기 기능이

가능하다. 이 숫자가 얼마나 큰 지는 다른 하드의 기억 매체와 비교해 보면 확실히 알 수 있다. 새턴의 파워 메모리는 대용량으로 알려져 있지만 약 0.5 메가바이트정도밖에 안된다. 64DD는 그 70배 이상의 데이터를 기록할 수 있는 것이다.

장래적으로는 통신의 실현도 있을 수 있다

데이터 입력이 가능하다는 장점을 이용한 것 중 하나는 통신이다. 전화 회선으로 보내온 데이터를 64DD에 보존한다는 것이다. 이것은 다만 64DD 본체에 통신 기능이 내장되어 있는 것은 아니다. 별도 판매되는 액세서리로서 등장할지도 모르지만 아직 확실하지는 않다. 전화 회선을 사용하지 않는 다른 데이터 교환 방법도 있을 것이다.

세세한 행동 결과 보존

그러면 이 대용량이 어떻게 RPG에 활용될 수 있을까? 64DD라면 어떤 세세한 것이라도 세이브(써넣기)가 가능하므로 이 써넣은 데이터에 의해 다음에 전개될 상황에 크게 영향을 미칠 것이다.

시계 기능이라는 것은 어떤 기능?

시계 기능이라고 하는 것은 64DD 본체에 내장된 시계임이 틀림없다. 이 기능 자체는 새턴으로 이미 실현되어 있지만 이것을 게임에 활용한 것은 거의 없다. 현재까지 시계 기능을 활용한 소프트로는 「포켓 몬스터2」,「천외마경 제로」, 「두근두근 메모리얼」, 「룸 메이트」 등이다.

64DD로 발매될 RPG 타이틀

마더3 키마이라의 숲(가칭)

이것은 64DD 본체와 동시 발매가 예정되어 있는 64DD 전용 최초의 RPG. 64DD에서밖에 할 수 없는 '써넣기'에 중점을 둬 수많은 유저들이 가지고 있는 RPG의 상식을 타파할 소프트가 될 것이다. 현재 개발 상황은 알려져 있지 않지만 작업이 착착 진행 중에 있다. 젤다와 마찬가지로 가을의 동경 게임쇼에서는 실제로 플레이할 수 있게 된다. '소리'라는 요소가 중시되는 마더인 만큼 음악적인 면에서의 연출도 기대된다.

포켓 몬스터64(가칭)

전혀 정보가 나오지 않는 포켓 몬스터64. 이번 가을에 발매되는 GB용 포켓 몬스터2에서는 키우는 포켓 몬스터가 달걀을 낳고 그 달걀을 어떻게 기르느냐에 따라 태어나는 포켓 몬스터가 달라진다는 새로운 요소가 가미되어 있다.

64DD용에서는 게다가 그것을 진화시키는 육성 요소가 있을 것으로 예상된다. 디스크를 사용한 포켓 몬스터 교환과 배틀, 육성 등의 정보를 기대해 본다.

마법성기 엘테일

처음 사진이 공개된 후 이렇다할 정보가 들어오지 않아 유저들을 애태우고 있는 RPG. 마법을 사용해서 모험을 떠나는 RPG이므로 마법의 연출과 효과 등이 기대된다.

슈퍼마리오RPG2(가칭)

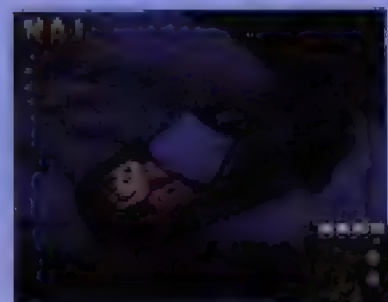
마리오 패밀리 총집합하는 유쾌하고 재미있는 모험이 될 것 같다. 개발 상황이 순조로와 발매는 98년 중으로 전망된다.

깜짝 등장! 아케이드와 N64 호환 기판

아케이드와 비디오 게임의 호환 기판인 플레이 스테이션의 시스템 11, 새턴의 ST-V에 이어 닌텐도64와 아케이드 호환 기판도 등장한다.

세타가 닌텐도64와 호환성을 갖는 아케이드용 게임 시스템(기판)을 완성시킨 것으로 알려졌는데 '알렉64(ALECK64)'라는 명칭으로 만들어진 것이다.

▲ N64용 레브 리미트

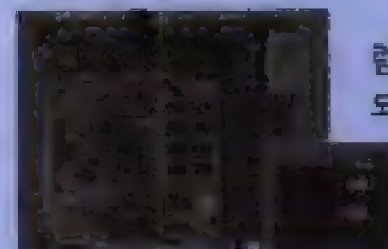
▶ 기판 사진

사실 N64와 호환성을 갖는 기판의 등장은 이번이 처음은 아니다. N64가 발매되기 전 아케이드용으로 발매된 크루징USA, 킬러 인스팅트 등은 N64와 동일한 성능을 갖는 시스템으로 제작된 게임이었고 킬러 인스팅트는 현재 N64용으로 이식되어 있다. 그럼에도 불구하고 세타의 알렉64 개발이 큰 관심을 끌고 있는 것은 알렉64는 N64와 동일한 CPU를 사용하는 것은 물론이고 N64가 취약하다고 할 수 있는 2D 표현 시스템과 음원 회로 등을 증설한 버전업 시스템으로 강력한 성능의 아케이드 기판이 탄생되는 것이기 때문이다. 당연한 말이지만 알렉64용으로 개발된 아케이드 게임들은 모두 N64용으로 간편한 이식이 가능하다. 이 시스템이 성공한다면 수많은 제작사들의 N64 참여와 N64 유저의 증가 등 여러가지 이점이 생길 것이며 아케이드용 아날로그 패드가 등장할 수도 있을 것이다.

세타에서는 다른 아케이드용 게임 메이커에 시스템을 공급해서 이 '알렉64'의 보급을 추진하고 있는 것으로 알려졌다. 게임 타이틀, 가동시기는 미정.

지금 현재 세타가 닌텐도64용 소프트웨어를 개발하고 있는 것은 「레브 리미트」. 이 게임이 '알렉64'의 첫번째 작품이 될 가능성이 높다.

ST-V

세가가 만든 새턴과 아케이드의 호환 기판으로 카트리지 방식의 서브 보드를 채택했다. 이 기판으로 발표된 게임은 단기간에 가정용으로 이식될 가능성이 높았다. 그러나 거의 실패작으로 끝났다. 대표작으로는 「버철 파이터 키즈」, 「다이나 마이트 형사」, 「창궁홍련대」 등이 있다.

시스템11

폴리곤 처리가 저렴한 가격으로 실현되는 기판 자체의 탁월한 성능으로 인해 좋은 반응을 얻었으며 그 이후에 코나미 등 다른 제작사들이 개발을 추진하고 있다. 대표적인 작품으로는 철권 시리즈 등이 있다.

N64 Line up

요시, 아기를 위해서라면 N64도 마다 않는다구!

요시 아일랜드64

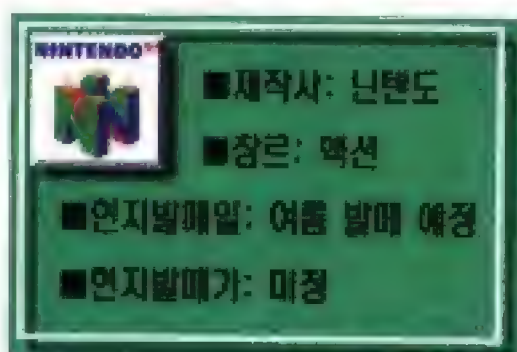
이번 E3 쇼에서 N64용 소프트웨어의 많은 정보가 공개되었다. 그 중 귀여운 캐릭터 요시가 등장하는 「요시 아일랜드64」의 새로운 사진들도 공개돼, 유저들의 눈길을 끌었다. SFC용에서도 보여주었던 친숙한 액션과 모습들외에도 색다른 요소들도 많이 눈에 띈다. 예쁜 파스텔풍의 무대에서 활약할 요시를 기대해 보자.

■제작사: 닌텐도
■장르: 액션
■현지발매일: 여름 발매 예정
■현지발매가: 미정

이 게임은 2D이면서도 안쪽 입체면으로 들어갈 수 있어 지금까지 요시 시리즈에서 느낄 수 없었던 감각을 실현시켰다. 배경에 사용된 그래픽은 SFC용과 같이 파스텔톤으로 그려져 있으나 전작과 달리 매우 부드럽고 환상적인 분위기를 띈다. 또한 요시가 직접 이용하는 아이템으로 하늘을 날으는 우산이 있는 것으로 보인다.

강력, 참신한 몬스터 등장

이번에 새로 등장하는 몬스터는 그동안 SFC용에서는 볼 수 없었던 머리가 3개 달린 드래곤이다.

머리 3개 달린 드래곤의 공격

마리오 두고 보자! 요시가 간다!

공격도 매우 강력한 불꽃 공격을 구사하므로 어쩌면 요시가 불에 타 죽게 될지도 모르겠다.

빠지지 않고 등장하는 쿠파

이렇듯 새롭게 등장하는 적이 있는가 하면, 매 시리즈마다 빠지지 않고 등장하는 적도 있다. 바로 쿠파인데 이번에도 역시, 나쁜 대마왕으로 등장해 요시를 괴롭힌다. 더욱 강력해지고 화려해진 쿠파. 쿠파와의 정면 대결에서 과연 요시가 이길 수 있을까?

바닷새

SFC용

먹어버리면 달걀이 되는 바닷새, 이번에는 위를 타고 날아갈 수 있다

쥬게무

SFC용

스타일이 완전히 바뀐 쥬게무. 쥬게무를 잘 맞추면 그가 타고 있는 구름을 빼앗아 탈 수 있다

버블

SFC용

얼굴이 굉장히 무서워졌다. 먹으면 요시의 입이 화상당할 것이다

운바바

SFC용

양손이 생긴 운바바, 귀엽기도 하고, 무섭기도 하고…

60 프레임의 스프라이트 게임

「요시 아일랜드64」 개발진의 말에 의하면 개발상황은 현재 60~70%가 진행되고 있으며 N64에서도 60 프레임의 스프라이트 게임을 만들 수 있다는 것을 기술적으로 보여주기 위한 노력이 한창이라고 한다. 실제로 그 일은 가능하며 3D 스틱만의 장점을 살려 충분히 활용할 것이라고 한다.

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

릭터 등장 소식

마더3

MOTHER 3

갈수록 새로워지는 마더 3의 세계

■제작사: 닌텐도
■장르: RPG
■발매일: 98년 3월 예정
■발매가: 미정

「마더3」에서는 게임 중 갑자기 몬스터와 만나게 되면 대화를 하고 어떤 교류를 통해 전투에 들어가기도 하고 그렇지 않고 그냥 지나치기도 한다. 구체적인 내용에 관해서는 아직 알려지지 않았지만 의사소통에 의해 전투의 형태가 많이 달라질 전망이다.

현대적인 감각의 캐릭터와 몬스터

사막이나 숲 속에서 몬스터를 만나면 플레이어 캐릭터는 다양한 표정과 행동을 취한다. 이번에는 이미 공개된 첫번째 캐릭터 '류카'의 이미지 체인지 된 모습과 새로운 등장인물인 '후린트', 새로운 몬스터들을 소개하겠다.

플레이어 캐릭터

류카 타츠마이리 마을에 살고 있으며 동물을 매우 좋아하고 호기심이 많은 소년. 티셔츠에 반바지, 그리고 운동화를 신고 있어 전보다 현대적인 복장이 되었다.

후린트
타츠마이리 마을의 리더적인 존재. 지혜와 용기를 겸비하고 사랑하는 아내와 쌍둥이 아들을 갖고 있는 따뜻한 사람. 하지만 너무 정이 많은 듯.

몬스터

카모노파시
귀여운 모습이지만 납작하게 생긴 부리 공격은 방심할 수 없다.

비히트
매우 포악한 몬스터. 우는 소리도 대단히 크다.

야도카린
집게가 무기인 소라게 몬스터.

맵 상에서 적과 만나면 카운트 다운이 시작되며 전투에 돌입하게 된다. 그렇지만 어떻게 적에게 둘러싸이면 대화를 해서 회피하는 것이 좋을 것이다

SFC와 함성을 N64로!

F-제로64(가칭)

레이스의 고정관념 타파!

■제작사: 닌텐도
■장르: 레이싱
■발매일: 미정
■발매가: 미정

플레이어는 지면에서 약간 뜬 머신을 조작해서 F-제로 그랑프리의 우승을 목표로 한다. 실감나는 시점 변환으로 실감나는 레이스를 즐겨 보자.

88열차보다도 확끈한 코스

전작에서는 4대의 머신이 등장했는데 이번에는 기존의 4대외에 새로운 머신이 추가되어 총 8대의 머신이 등장한다. 전작의 4대 머신은 그 모습이 더욱 세련되고 버전업되어 등장한다.

코스는 약 20종류가 준비되어 있어 다양한 코스와 변화를 만끽할 수 있을 것이다.

루프 코스

세로로 길게 1회전

하프 루프 코스

미끄러지는 코스로 다른 머신과의 격전이 예상된다

스크류 코스

마치 제트 코스터와 같다

코스 레이아웃에도 루프와 스크류, 하프 파이프 등 지금까지 없었던 연출을 보여줄 전망이다.

전작에도 등장했던 코스 도중의 점프대도 있고 3D 공간을 충분히 활용한 제트 코스터 감각의 레이스도 기대할 만하다.

최대 4인 동시 레이스

「F-제로64」에서는 「마리오카트64」와 같이 2명에서 최대 4명까지 대전할 수 있는 모드가 새롭게 추가되어 친구들과 대전 플레이를 즐길 수 있게 된다. 이 외에도 타임 어택 모드와 리플레이 기능, 타임 어택시의 고스트 출현 등, 레이스를 뜨겁게 달굴 요소가 곳곳에 산재해 있다.

새롭게 등장할 머신

N64 Line up

소닉 윙즈 어설트

4개의 스테이지 맛보기

■제작사: 비디오 시스템
■장르: 슈팅
■현지발매일: 97년 9월 예정
■현지발매가: 9,800엔

1 스테이지 동경

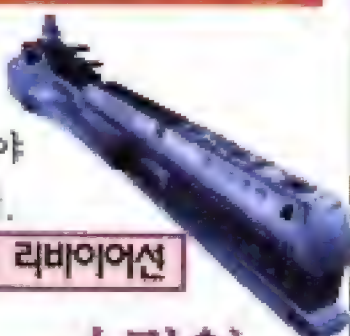
수몰된 동경에 나타난 다각 보행 요새를 파괴하는 것이 첫번째 주어진 임무. 10분 경과하면 강력한 원조대가 오지만 그 때까지 기다릴 수 없을 만큼 상황은 긴박하게 돌아간다.

보스 슈퍼XX

파괴된 도시

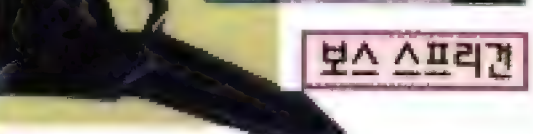
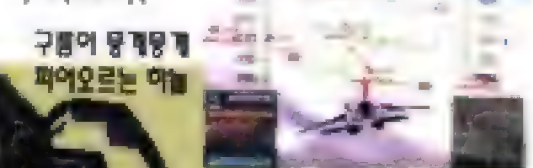
2 스테이지 오션

해상에 출현한 거대 전함을 파괴하는 소닉 윙즈대. 그러나 전함 주위에는 많은 수비대가 있다. 전략을 잘 세워야 하는 스테이지.

거대 전함 폭파

보스 리바이어선

3 스테이지 스카이

전투의 무대는 바다에서 상공으로 이동된다. 이곳의 목표는 항공요새 스프리건. 수비대와 함께 나타나는 적을 무찌르자.

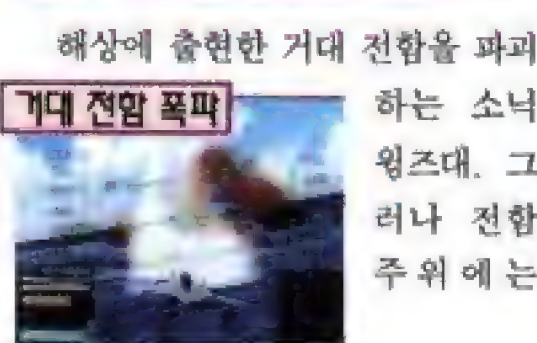
구름에 둥게둥게 떠어오르는 이놈

보스 스프리건

4 스테이지 와일더니스

회오리 바람이 많이 발생하는 사막지대에 그 원인을 탐사하기 위해 급행한다. 그곳에서 그들이 목격한 것은 회오리 바람을 일으키는 거대 전차! 자연까지도 지배하는 강대한 적과 싸우자.

사막지대

보스 바질

J리그 일레븐 비트 1997

일본 대표팀의 기량을 시험한다

■제작사: 허드슨
■장르: 스포츠
■현지발매일: 97년 8월 29일
■현지발매가: 7,800엔

일본의 실명 선수로 J리그전이 가능할 뿐 아니라 정식 일본 대표팀을 사용할 수 있다.

또한 대표 멤버는 자신이 자유자재로 선발한다.

간단한 조작, 훌륭한 플레이

최근 사커 게임은 조작이 복잡해서 초보자에게는 어려운 점이 많다. 그렇지만 이 게임은 3D 스틱과 A, B 버튼만으로 기본적인 조작은 모두 할 수 있다. 게다가 R 트리거를 보충하면 슈퍼 플레이도 간단하게 구사할 수 있게 된다.

오버헤드 킥

카메라 앵글 곳곳에 산재

이 게임에서는 공격하는 측이 화면 위로 공격하듯이 카메라 앵글이 변해 간다. 대전할 때나 슛을 쏠 때는 반드시 화면 상공의 골을 향해서 슛을 하게 된다.

위로 공격하는 것이다

3등신의 재미있는 캐릭터

3등신의 코믹한 표정도 이 게임의 매력. 파울되었을 경우나 화났을 때, 부상당했을 때의 표정은 정말 귀엽고 골을 넣은 후의 행동도 볼만하다.

골인한 다음의 팀 전체의 오선

리플레이로 흥분을 고조

지금까지 스포츠 게임에 빠질 수 없는 리플레이 기능도 물론 있는데 풀 폴리곤이므로 카메라 앵글도 가지각색이다. 화려한 플레이를 다양한 각도로 재현해 마치 TV 중계를 보는 듯이 착각을 불러일으킬 것이다.

골 뒤에서의 시점

기존의 봄버맨은 봄버맨이 아니다!

폭! 봄버맨

爆 BOMBERMAN

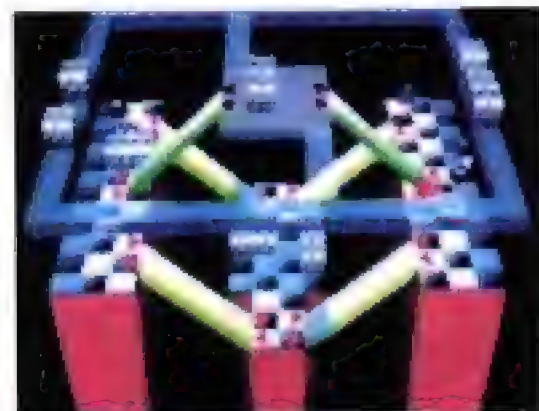
계속해서 신 정보가 들어오고 있는 「폭! 봄버맨」. 이번에는 3D가 되어 파워 업된 4P 배틀, 그리고 1P 모드의 무대가 되는 5개의 스테이지와 그 곳에서 등장하는 거대 보스를 철저 분석한다.

NINTENDO64

■제작사: 허드슨
■장르: 액션
■발매일: 여름발매 예정
■발매가: 미정

지금까지 전혀 공개되지 않았던 정보들이 많이 입수되었는데 그 중에서 4P 배틀 화면과 새로운 캐릭터, 그리고 5개의 스테이지가 공개되었다. 전작에서는 느낄 수 없던 N64용 봄버맨을 기대해 보자.

서로 싸우는 4P 배틀 모드

사진들을 보면 역시 고저차를 이용한 입체적인 스테이지라는 것을 알 수 있을 것이다. 폭탄의 종류 중 봄타워라는 폭탄을 이용하면 쌓을 수 있으므로 이것을 이용하면 고저차를 이용한 전투를 충분히 즐길 수 있을 것이다. 또한 폭탄이 폭발하는 모습은 과거와 달리 원형으로 터지므로 색다른 전투가 될 전망이다.

원형으로 폭발되므로 폭탄을 피하는 범위도 달라지고 공격 형태도 달라질 것이다.

새로운 감각의 봄버맨 창조

→ 새로운 인물 등장

「폭! 봄버맨」에 새로운 인물이 등장했다. 이름은 '시리우스'. 적인지 동료인지 전혀 알려져 있지 않은 인물인데 보스전에서 등장해 리모콘을 주는 것이 알려져 있다.

월드 가이드와 보스 대 공개

→ 레드 마운틴

화산 폭발이 일어나는 산 내부로 들어가는 스테이지. 마그마가 부글부글 끓고 바위들이 위에서 굴러 내려온다. 활화산 내부에는 석탄차를 타며 공격해 오는 적을 조심해야 한다.

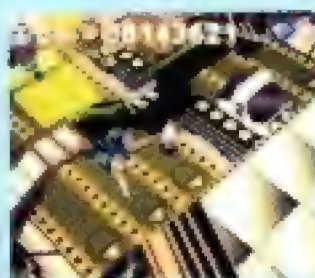
마그마 위에 선로가 보인다

보스 스프리건

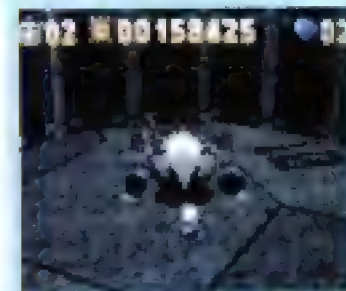
원래 레드 마운틴의 채굴용 로보트로 만들어진 스피리건이 이 스테이지의 보스. 움직임은 둔해 보이지만 바위를 캐는 로보트인 만큼 파괴력이 굉장하다. 거대한 팔에서 나오는 '하이퍼 래리아트'는 혀를 내두를 정도.

스피리건은 울트라 빔을 써서 봄버맨을 쓰러뜨리려 한다

→ 블랙 시티

미래의 도시를 그려놓은 스테이지. 각종 기계들로 주위가 둘러싸여 있고 등장하는 적도 물론 로보트계.

차들이 빠르게 주행하고 있는 시티

보스 앱솔루트

움직임이 매우 빨라 전 보스 중 가장 스피드가 빠른 보스. 머신 건과 호밍 미사일로 무장하고 있다.

앱솔루트의 행동 패턴을 잘 분석하면 쓰러뜨릴 수 있다.

→ 그린 가든

고대적인 분위기를 풍기는 스테이지. 이곳저곳에 함정과 수수께끼의 장치들이 많이 있어 머리를 잘 쓰지 않으면 진행하기 힘든 스테이지.

피라미드와 같은 곳에서는 폭탄을 놓고 그 위로 점프해 높은 곳으로 올라갈 수 있다

보스 드라고

하늘을 날아다니는 드래곤. 입에서 불꽃을 내뿜기도 하고 날카로운 발톱을 사용해 움켜쥐기도 한다.

발톱으로 봄버맨을 납치하려 한다

→ 화이트 아이스

온통 눈과 얼음으로 뒤덮힌 스테이지. 바닥은 미끄러울 뿐 아니라 눈이 쌓여 있는 곳은 봄버맨과 폭탄이 묻혀버리고 만다. 강풍이 불어오는 곳도 있으므로 주의할 것.

미끄러지는 봄버맨

보스 릿파

양손에 뾰족한 낫을 갖고 있는 거대 거미로 보통 때는 얌전하지만 일단 화를 내면 속공과 점프로 마구 공격해 온다.

벽을 붙어 있는 보스

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

Line up N64

너를 날려버리겠어!

킬러 인스팅트 GOLD

정말로 오랫동안 기다렸던 게임이 닌텐도64로 이식되었다. 새턴의 버철파이터, 플레이스테이션의 철권같은 폴리곤 격투게임이 없는 닌텐도64에 처음으로 나타난 대전 격투게임 「킬러 인스팅트GOLD」. 과연 얼마나 유저들을 만족시켜 줄 수 있을지 기대가 된다.

NINTENDO64

■제작사: 닌텐도
■장르: 격투 액션
■발매일: 미정
■발매가: 미정

새로운 느낌의 대전 격투게임

몇년전인가 철권과 버철파이터가 오락실에서 인기를 끌고 있을 무렵 갑자기 나타난 독특한 게임이 하나 있었다.

사실적으로 묘사된 괴상망칙한 캐릭터들이 나오는 게임이었는데 폴리곤 게임도 아니고 실사 게임도 아닌, 참으로 사람 헤갈리게 하는 게임이었다.

폴리곤과 스프라이트의 결합!

폴리곤으로 된 배경안에서 스프라이트로 제작된 미국식 캐릭터들이 움직이는 게임으로 확실히 철권이나 버철 파이터와는 다른 느낌이다.

그렇게 킬러 인스팅트는 많은 사람들에게 독특한 게임이라는 인상을 깊게 심어 주었고 닌텐도64가 나오기 전에 아케이드 게임이 닌텐도64로 이식된다는 말에 많은 관심을 모았다. 비록 캐릭터에는 폴리곤이 쓰이지 않았지만 당시 만해도 버철파이터와 철권의 그래픽이 최고라 여겨지던 때였기 때문에 이정도의 세밀한 그래픽이 가정용 게임기로 이식될 수 있다는 것에 많은 의심을 품게 하였다.

닌텐도64의 유저라면 누구나 킬러 인스팅트의 이식이 얼마나 완벽하게 이루어 졌을까 궁금해할 것이다.

■ 그래픽

확대,축소, 스프라이트로 세밀하게 사실적으로 제작된 캐릭터들의 움직임과 폴리곤 배경들의 시점 변환 등이 아무런 무리없이 이뤄지고 있고 화려하다 못해 무지막지한 연출까지 눈을 즐겁게 해준다. 이식은 완벽하게 되었고 마치 아케이드판을 집에서 즐기는 것과 같은 기분마저 든다.

형체도 없는 제이고. 필살기의 효과가 화려하다

■ 사운드

대부분의 음악이 빠른 템포의 신나는 곡들인데 미국시장을 겨냥해서 만든 게임이기 때문에 우리에게 익숙한 다른 격투게임들과는 많이 다르다는 것을 느낄 수 있다. 락과 힙합을 들으며 상대방의 비명소리 속에서 신나게 게임을 즐길 수 있다.

■ 조작감

기본적인 조작은 8방향의 방향키와 강,중,약으로 나뉜 펀치와 킥 버튼을 이용한다. 필살기 자체의 커맨드는 복잡하지 않은 편이지만 보통 7~8대 정도의 콤보를 요구하는 게임이기 때문에 다소 손가락이 아플 것이다. 디지털과 아날로그 양쪽 모두 사용할 수 있지만 둘다 이 게임을 즐기기엔 무리가 있는 것 같다.

하지만 이식만을 놓고 본다면 조작감 역시 완벽한 이식이라고 할 수 있다.

기본이 7~8히트, 컴퓨터는 11~12히트정도까지도 자주 쓴다

■ 옵션

아케이드판과 가정용의 차이점이라면 역시 다양한 게임모드와 옵션의 지원을 들 수 있다. 킬러 인스팅트GOLD는 여러가지 모드와 수많은 옵션이 지원되고 있다. 철권에서처럼 편을 나눠 싸울 수도 있고 연습과 훈련모드도 추가되어 있다. 게다가 튀기는 피의 양, 카메라의 원근, 파워 게이지 조절 등을 포함해 다른 게임에서 보기 힘든 수많은 옵션 조정기능들은 꽤나 정성들여 게임을 만들었다는 느낌을 준다.

■ 시스템

킬러 인스팅트는 3D배경이라고는 하지만 기본적인 시스템은 스트리트 파이터와 같은 완벽한 2차원 게임이다. 3D배경에 속아서 철권을 하던 버릇으로 측이동을 하려 한다면 공중을 멋지게 날고 있는 캐릭터를 볼 수 있을 것이다. 게다가 2D게임에서도 많이 쓰이고 있는 공중가드나 회피 같은 것도 없어서 요즘 격투게임을 즐기고 있는 사람들에겐 너무나도 불편한 시스템이다.

게임의 시작은 연습과 훈련으로부터!

처음 킬러 인스팅트를 하는 사람이라면 몇분이 지나지 않아서 꽤나 어려운 게임이라고 느끼게 된다. 상대 컴퓨터는 방어를 잘 해내는 데다가 일단 한번 맞기 시작하면 적어도 5~6대인데 몇가지 얍삽이 조차도 잘 통하지 않기 때문에 킬러 인스팅트를 즐기기 위해선 수많은 연속 콤보들을 마스터해야 할 것이다.

연속기의 연습은 훈련 모드에서 하자. 혼자서 연습할 수도 있지만 훈련 모드에서는 친절하게도 먼저 시범을 보여준 뒤 그 뒤를 따라하게 되어있다. 기본적인 연속기는 여기서 익힐 수 있을 것이다.

킬러 인스팅트는 난이도가 여섯가지로 나뉘어져 있으며 엔딩을 볼 때마다 지원되는 옵션이 다르다. 아마도 노멀 이상은 옵션의 조정이 있어야 쉽게 클리어할 수 있을 것이다.

얍삽이의 하나, 필살기 난무, 옵션 조정이 필요하다

NINTENDO64

캐릭터별 필살기 정리

스파이널

프레임 블레이드 ↓↘→+FP
불타는 검을 휘둘러 적을 공격한다

소울드레인 ↓↘→+OP
파괴력은 그다지 없지만 파워 게이지를 많이 모을 수 있는 필살기

스컬스크램 ↘+FK
하단 공격. 그다지 강력하지 않다

해골소환 ↓↙←+MP/FP
해골들을 불러내서 주위를 맴돌게 한다

스터닝스컬 ↓↙←↙↓↘→+MK
장풍계 필살기로 히트되면 스턴 상태가 된다

풀고어

사이버대쉬 ↙↓↘+FK.MK
돌진계 필살기로 손에 달린 칼퀴로 상대방을 공격한다

아이레이저 ↘↓↙+FP.MP
파괴력은 떨어지지만 상대방이 어디에 있든지 공격이 가능하기 때문에 매우 유용한 필살기

레이저스톰 ↓↘→+P 장풍계 필살기

플라즈마슬라이스 →↓↘+P
대공기. 승룡권과 같다

록온 ←↙↓↘→+OK
상대방에게 표적을 맞춘다. 자체에 공격 판정은 없는 기술

트리플레이저 스톰 록온중 ←↙↓↘→+OP
상대방에게 레이저 스톰을 3번 연속으로 공격한다

세이버울프

사브레플립 ←→+FK
블랑카의 강렬 공격처럼 몸을 뒤로 한바퀴 돈다

사브레힐 ←→+MP
앞으로 굴러 들어오며 공격

사브레펀치 ←→+FP
멀리서 달려들어 손톱으로 할퀸다

스핀 ←→+MK
몸을 돌리며 할퀴기 두번 공격

슈퍼 사브레 플립 →↘↓↙←→+FK
사브레 플립의 강화판

슈퍼 사브레 파이어볼 →↘↓↙←→+FP
세이버 울프의 유일한 장풍계 필살기

제이고

레이저블레이드 ↘↓↙+FP.MP
스파이럴의 프레임 블레이드와 같다

윈드킥 ↘↓↙+K
상대방에게 날아들어 발차기 공격을 한다. 기습용으로 좋다

닌자슬라이스 ↙↓↘+K
하단으로 미끄러져 공격해 들어간다. 장풍을 피할 수 있다

타이거 퓨리 →↓↘+P
승룡권과 같은 대공기

슈퍼타이거 퓨리 ↓↙←↙↓↘→+FP
타이거 퓨리의 강화판

김우

파이어크래커 ↘↓↙+FP/MP
단순한 쌍절곤 연속 공격. 콤보로 유용

토네이도킥 ↘↓↙+K
돌려차기 공격 x2. 콤보로 이용

스피리트킥 ↙↓↘+FK
다리 벌려 찍기

파이어플라워 ↓↘→+OP
춘리의 기공권

에어토페도 점프중↓↙←+P
공중 파동권

스핀드래곤 ↓↙←↙↓↘→+FP
상대방에게 굴러 들어가 강화판 승룡권을 먹인다

마야

맨티스 ←→+FP 단검으로 내리찍기

플립킥 ←→+MK
몸을 한바퀴 굴려 다리로 공격

정글 립 ←→+FK
공중으로 붕 떴다가 내려온다. 대공기로 쓸 수 있지만 내려올 때에도 공격 판정이 있다

세비지블레이즈 ←→+MP
칼로 베기 두번

코브라 바이트 ←→+OP 칼로 올려치기

슈퍼맨티스 →↘↓↙←→+FP
멀리서 상대방에게 돌진해 칼로 내리찍는다. 기습용

오키드

플릭플랙 ↘↓↙+K 거꾸로 서서 다리로 공격

돈파 파이어 ↓↘→+P
장풍계 필살기

에어버스터 →↓↘+K

니킥
많이 뜨므로 대공기로도 씀

타이거슬라이드 ↙↓↘+K
밑으로 파고드는 공격. 장풍계 공격 무시

하나, 둘, 셋 ↘↓↙+MP
두번 공격되는 필살기

슈퍼플랙 ↓↙←↙↓↘→+FK
공중에서 계속 회전하며 적을 공격한다. 콤보의 마무리

T.J 콤보

스핀피스트 ← 모아서 →+OP 적에게 펀치 공격x2

롤러코스터 ← 모아서 →+MP
적에게 굴러 들어가 펀치 공격

파워라인 ← 모아서 →+FP
적에게 달려 들어가 스트레이트 공격

스컬크래셔 ← 모아서 →+FK
적에게 달려 들어가 내리찍기

T.J트레모어 → 모아서 ←+MK
공중으로 뛴 후 내리찍기

슈퍼롤러코스터 →↘↓↙←→+MP 롤러 코스터의 강화판

터스크

웹 오브 데스 ↘↓↙+FP
칼을 휘둘러 적을 공격. 돌진해 오는 적 쳐내기

부트킥 ↘↓↙+K 날아차기. 기습용

스컬스피리터 ↙↓↘+FK
적에게 날아들어 칼로 내리찍는다

백스텝 →↘↓↙←+OP
적의 뒤로 돌아가 공격

필라 오브 플레임 ↙↓↘→+OK
스컬 스피리터의 강화판

글라시어스

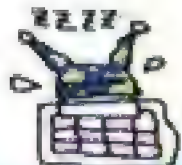
에크틱블라스트 ↓↙←+P 장풍공격

콜드 숄더 ↓↘→+MP
돌진계 필살기 어깨로 치고 들어간다

아이스랜스 ↓↘→+FP
팔을 창처럼 늘려서 공격. 대공기로도 쓰이며 공중에 뜬 상대에게 추가타

아이시그립 ↓↘→+OP
한쪽 팔을 크게 늘려서 상대방을 잡아 끈다

슈퍼 에크틱 슬램 ↓↙←→+FK
에크틱블래스트의 강화판

그래픽	★★★★
캐릭터	★★
용미도	★★
독창성	★★★

게임에서 발견!! 타마고치

핑크빛 게임보이 포켓과 함께 세트로 판매될 「게임에서 발견!! 타마고치」는 7월 11일 발매될 예정이며 카트리지만은 6월 27일부터 발매되기 시작했다. 그렇지만 아직 국내에서는 구하기 힘든데 그만큼 일본에서 대 히트를 치고 있기 때문일 것이다. 그럼, 국내에 상륙하기 전에 지면으로 먼저 GB 타마고치를 엿보기로 하자.

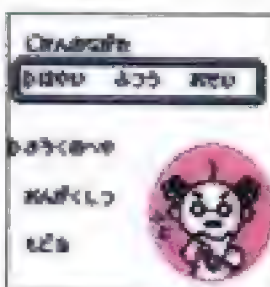
GAME BOY
■제작사: 반다이
■장르: 시뮬레이션
■발매일: 97년 6월 27일
■발매가: 4280엔

게임에서 발견한 타마고치, 뭐가 달라도 달라!

GB용 타마고치는 휴대용 액정 타마고치보다 더욱 버전 업되어 성장 패턴이 매우 다양하다. 경기대회가 있어 자신이 키운 타마고치를 이에 출전시키기도 하고 오토 세이브 기능이 있으므로 전원을 꺼놓아도 중간부터 계속 이어서 할 수 있어 매우 편리하다. 그 외에 GB만의 독특한 기능들이 많아 초보자도 숙련자도 다 함께 즐길 수 있을 것이다.

최고 3마리까지 동시 육성

GB용 타마고치의 특징 중 하나는 최대 3마리까지 동시에 기를 수 있다는 것이다. 한마리만 키워 정성을 다하는 것도 좋지만 타마고치를 키우는데 좀더 익숙해지면 한마리씩 늘려 키워보자. 너무 손이 많이 가면 옵션 화면에서 시간을 조금 늦추면 된다.

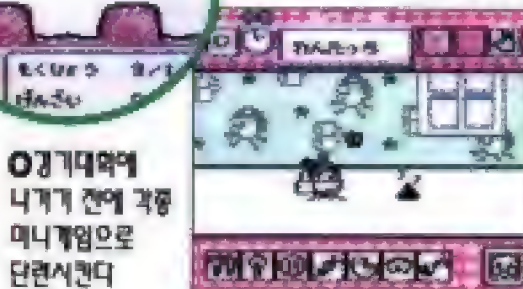
빠름(はやい)-60초가 1시간
보통(ふつう)-120초가 1시간
늦음(おそい)-180초가 1시간의 3단계가 있으므로 적당한 것을 고르면 된다.

시간의 흐름을 정한다-왼쪽부터 빠름, 보통, 늦음

쑥쑥 크는 타마고치

무난하게 타마고치를 키우면 1세가 되어 베이비치로 변신하는데 그 때에는 화면에 모자이크 처리되면서 성장한다. 이 후에도 계속해서 변신하며 성장하는데 베이비치가 되면서 경기대회에 참가할 수 있다. 세마리를 동시에 키웠을 경우에는 각기 다른 경기대회에 참가하도록 하며 3종목을 제패하는 것을 목표로 한다.

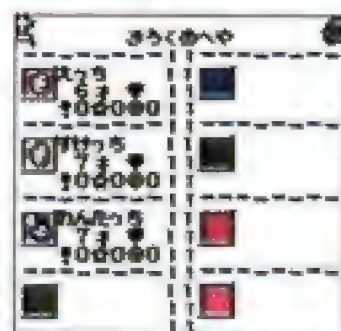
1세가 되면서 화면이 바뀐다

화면의 오른쪽 위를 보면 3마리를 키우고 있는 것을 알 수 있다

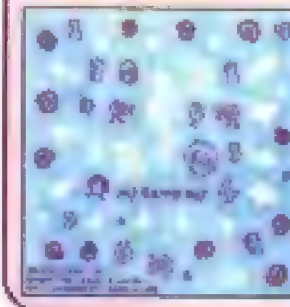
아이스크림을 너무 많이 먹인 탓인지 타마고치가 감기 걸리고 말았다

경기대회에 나가기 전에 각종 미니게임으로 단련시킨다

사람은 죽어서 이름을 남기고 타마고치는 죽으면 기록을 남긴다

타마고치가 죽으면 기록 화면이 나오면서 타마고치의 성장과정을 기록할 수 있다. 최고 8마리까지 기록을 남기는데 이름, 나이, 경기대회 성적 등을 남긴다.

역시 십자가가 뜨면서 타마고치의 혼령이 나타난다

기록 화면에서는 타마고치의 모든 기록을 남길 수 있다

세트 스티커로 GB 장식

GB용 타마고치에는 타마고치 투명 스티커가 동봉된다. 이 스티커로 자신만의 독특한 타마고치 GB를 장식할 수 있다.

편지지에 있는 스티커

타마고치 세트 7월 11일 발매!!

GB용 타마고치 세트는 7월 11일에 발매된다. 세트로 동봉되는 것은 「게임에서 발견!! 타마고치」와 게임보이 포켓 핑크로 현지가격은 만천엔이다. 스티커는 게임 하나만 샀을 때와 세트로 샀을 때 모두 주어지며 세트에 한해서 '타마고치 관찰일기' 가 추가된다. 게다가 카트리지의 색도 핑크로 통일된다(소프트만 샀을 경우에는 흰색).

핑크빛 게임보이 포켓은 전지의 남은 양을 보여주는 램프가 붙어 있다

핑크빛 카트리지와 일기장

그래픽
캐릭터
몰입도
독창성

N64

바기부기(가칭)

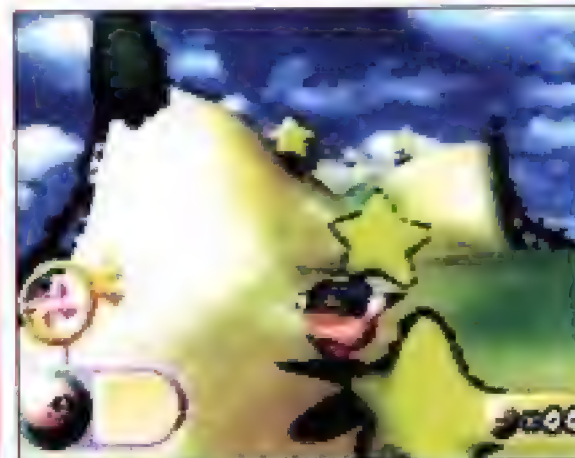
●닌텐도 ●미정
●액션 ●미정

오리지널 머신을 조립해 거리와 황야를 자유자재로 질주하는 액션 레이싱. 단순한 머신이 아니라 생물처럼 진화하는 새로운 형태로 액션과 레이스를 한꺼번에 즐길 수 있는 참신한 게임.

울트라 동키콩(가칭)

●이미지니어 ●미정
●액션 ●미정

신작이 나올 때마다 새로운 경향을 보여온 동키콩. SFC용을 만들어왔던 이미지니어는 요즘 「블래스트 도저」를 완성하고 본격적으로 동키콩 개발에 착수했다고 한다. N64용으로는 어떤 시스템을 보일지 기대된다.

←사진은 SFC용

카비의 에어랜드(가칭)

●닌텐도 ●97년 여름 예정
●액션 ●미정

귀여운 캐릭터 커비가 환상적인 필드 안에서 자유자재로 날아다닌다. 에어보드를 타고 다니면서 흡수하거나 내뱉는 액션이 그대로 존재한다. 물론 4인 대전도 가능하다.

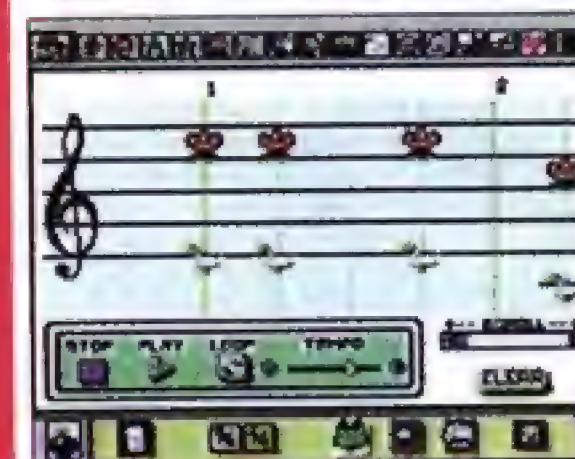
힘내라 고에몽 네오모모야마막부의 춤

●코나미 ●97년 8월 7일
●액션 ●8900엔

N64 사상 최초의 128M 대용량으로 주제가가 삽입되어 있으며 캐릭터도 우스꽝스러우면서도 귀엽다. 또한 이번에는 공룡이 등장해서 그것을 클리어하면 그 다음부터는 공룡을 타고 다니게 된다.

슈퍼로보트 스피리츠

●반프레스토 ●97년내
●액션 ●미정

건담을 비롯해 인기 슈퍼 로보트들이 이 3D 대전격투에 모인다. 전투 필드는 지상과 공중 2가지로 나뉘어져 있는 참신한 시스템을 채용했으며 각 로보트마다 테마곡이 있어 BGM을 즐길 수 있을 것이다.

마리오 페인트64(가칭)

●닌텐도 ●97년말 예정
●기타 ●미정

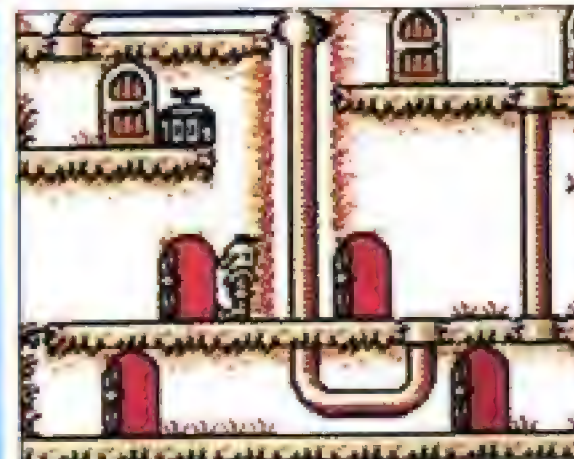
3D 캠퍼스에 폴리곤 화상을 자유자재로 묘사하는 게임. 물론 64DD 대응이므로 보존도 확실하다. 아직까지 밝혀지지 않는 다양한 기능과 시스템이 돋보일 것으로 기대를 모으고 있다.

N64

와일드 초퍼즈

●세타 ●미정
●슈팅 ●8,800엔

상당히 고난이도의 조작을 요하는 어려운 게임으로 지상만이 무대가 되는 것이 아니라 지하의 던전같은 곳도 무대가 된다. 적과의 과격한 전투가 될 것이다.

GB

소래유케! 키드

●켐코 ●97년 7월 18일
●액션 ●3980엔

적에게 잡히지 않고 열쇠를 모은 다음 스테이지를 클리어하는 액션 게임. 한개의 스테이지 안에 8개의 열쇠가 숨겨져 있어 그것을 모두 모아 잠겨진 문을 열면 그 스테이지를 클리어하게 된다. 망치와 곡괭이, 폭탄 등의 아이템으로 적을 쓰러뜨리면서 진행한다.

포켓 러브

●키드 ●97년 7월 18일
●시뮬레이션 ●4800엔

고등학교 2학년인 주인공의 연애 시뮬레이션 게임. 플레이어는 주인공이 되어 여러 여학생과 사귀고 그 해 크리스마스에 그 여학생에게 사랑의 고백을 듣는 것이 게임의 목적. 대사 등을 수록한 CD와 세트로 팔린다.

남코 갤러리 VOL.3

●남코 ●97년 7월 25일
●버라이어티 ●3980엔

남코의 과거 게임보이용 소프트웨어를 정리한 시리즈의 3번째작. 이번작에서는 「스카이키드」, 「바벨탑」, 「패밀리 테니스」 등이 수록되어 있다. 왕년의 명작들이 게임보이로 부활된다.

열투 더 킹 오브 파이터즈 '96

●타카라 ●97년 8월 8일
●액션 ●3980엔

인기 격투 게임인 「더 킹 오브 파이터즈 '96」이 드디어 열투 시리즈로 등장한다. 쿄, 이오리 등 인기 캐릭터는 물론 기스, 크라우저 등 보스 캐릭터도 등장하며 통신 케이블을 사용하면 친구들과 대전도 가능하다.

슈퍼 비다맨 파이팅 페닉스

●허드슨 ●97년 7월 11일
●액션 ●3980엔

통신 케이블이 필요없는 GB 소프트가 등장한다. 소프트의 카트리지에 있는 적외선 기능이 케이블 없이도 데이터의 교류를 가능하게 해 준다. 이것에 의해 캅셀 교환을 쉽게 즐길 수 있게 되며 케이블 없는 사람도 즐길 수 있다.

Cheat Codes For N64 User!

N64

스타폭스 64

•앤돌프의 귀에서 연기가…

흑성 베놈에 있는 마지막 보스 앤돌프. 앤돌프와 싸울 때 이 놈이 크게 숨을 들이마실 때가 있다. 그 때 타이밍을 잘 맞춰서 봄을 쏴 보자. 잘 쏘면 입과 귀에서 연기가 나온다.

봄을 쐈냐?

•조준을 없앤다

메인 게임(メインゲーム)에서 플레이하는 중에 포즈를 걸고 Z버튼을 누르면 어윈의 조준을 없앨 수 있다. 숙련된 상급자 플레이어는 이 모드로 클리어해 보는 것도 좋을 것이다.

깨끗한 화면

•트레이닝에 울펜!?

트레이닝 모드(トレーニングモード)에서 적기를 100대 추락시키면 올렌지모드(オールレンジモード) 연습에서 스타울프대가 사용하는 울펜이 적으로 등장한다. 이것으로 울펜과의 모의 전투를 즐길 수 있다. 울프와 싸우는 것이 약한 사람은 여기서 연습하도록 하자.

울펜 등장

•어윈이 물 속으로 잠수

그다지 메리트가 있는 기술은 아니지만 어윈이 물 속으로 잠수할 수 있다. 어윈의 밑에 수면이 있을 때 수면 가까이로 가서 크게 데미지를 먹어 보자. 그러면 물 속으로 들어가 버린다.

적에게 큰 데미지

실황파워풀 프로야구 4

•SFC 등장 선수 사용

SFC용의 「실황파워풀 프로야구3」의 석세스모드에서 등장했던 라이벌과 선배를 사용할 수 있는 비법이 알려졌다. 데이터 교환 모드의 선수 패스워드 입력화면에서 패스워드를 입력하면 두사람의 선수를 사용할 수 있게 된다.

타니다선배(谷田先輩)

ちしゆ ぐがま うとめ させて こでり ぎかだ ぬえで まわか ま

도이(戸井)

めども ほとま だとめ くぜが ぬほし ちみぜ よぬね ぬいぶ くうか まぜ

•수비 연습에 런너가 나온다

캠프 수비연습할 때에 L버튼을 누르면서 C버튼의 오른쪽을 누르면 1루에 있는 런너가 등장한다. 마찬가지로 C버튼의 상 버튼을 누르면 2루, 왼쪽을 누르면 3루의 런너가 등장한다. 그러면 런너가 있는 상태에서의 수비연습을 할 수 있게 된다.

런너가 있는 상태

독자 금단의 비법

GB용 포켓몬스터

•숨겨진 아이템

두가지가 있는데 하나는 달맞이 산에서 두번째 사다리로 가면 기술머신 '01'이 있는 곳에 도착한다. 여기서 오른쪽에 보면 돌하나가 튀어나와 있는데 A를 누르면 '피피에이드(ピーピーエイド)'라는 아이템을 얻고 두번째는 상록수 시티의 왼쪽 아래에는 뚱뚱한 사람이 있다. 홀쭉한 나무가 그 사람을 가로막고 있는데 '이아이가리'를 익힌 다음 그 나무를 베고 이야기를 하면 '기술머신 42'를 얻게 된다.

●현상진 / 서울시 강동구 상일동 227-402

PC용 게임을 비롯해 게임기용 롤플레잉 게임에서 항상 모습을 드러내고 있는 슬라임. 밟기만 하면 금방 죽고 거기다가 보너스까지 주는 슬라임은 유저들에게 있어서 어쩌면 무시되는 몬스터인지도 모른다. 그러면 왜 슬라임은 그토록 유저들에게 무시를 받으면서까지 등장하는 것일까? 슬라임의 역사를 파헤쳐 본다.

롤플레잉의 단골 몬스터 슬라임

빠져서는 안 될 몬스터 슬라임

슬라임이란?

슬라임은 끈적끈적한 젤리형 몸을 지니고 있으며 별다른 기관도 없고 지능도 없는 저급 몬스터로 일정한 형태가 없다.

초기의 슬라임

원래 슬라임은 판타지 세계에서 등장하는 마법 생명체로 칙칙한 빛깔과 악취로 불쾌한 기분이 들게 하는 몬스터이다. 어느정도 자라면 적당히 잘려 나가 다른 개체가 되며 때로는 전투 중에 잘려 나가 숫자가 불어나는 경우도 있다. 게임 속에 등장하는 슬라임들은 그다지 위협적인 적들이 아니며 쉽게 상대할 수 있는 만만한 상대이지만 전투 중 계속 불어나고 끈덕지게 주인공들을 물고 늘어진다.

슬라임의 돌연변이들

슬라임은 원래 RPG 최강의 생물이라고 할 수 있을 정도로 무시무시한 몬스터다. 산성액을 뱉어서 모든 것을 부식시켜 죽일 수도 있으며 검으로 자르면 몸이 나뉘어지며 여러 마리로 변한다. 무시무시한 슬라임의 형태는 일본식 롤플레잉으로 넘어오면서 모습이 많이 바뀌었다.

일본 롤플레잉의 기둥이 된 「드래곤 퀘스트」의 캐릭터 디자인을 맡은 토리야마 아키라는 슬라임을 이전의 모습과는 매우 다르게 그려 놓았고 이후에도 다른 롤플레잉에 많은 영향을 주었다.

DQ의 슬라임은 눈과 입이 달려있고 작은 만두(?)같은 모양에 공격력도 상당히 약하다. DQ가 등장한 시기 때문에 이렇게 변한 것으로 보이는데 알다시피 DQ는 게임기용 최초의 정통 RPG이다. 따라서 일반인들에게 RPG는 쉽고 재미있는 것이라는 것을 부각시키기 위해 무시무시한 슬라임의 모습을 귀엽고 친근감 있는 모양으로 바꾸어 버린 것이다. 그 후 등장한 대부분의 게임기용 RPG들은 DQ의 귀여운 슬라임을 기본으로 해서 몬스터를 제작했기 때문에 슬라임=귀엽고 약한 몬스터라는 공식이 생기게 되었다.

게임 속의 슬라임들

다양한 게임들이 발매되면서 저급 몬스터의 대표적인 슬라임의 모습도 여러가지로 변하며 등장한다. 명작 RPG 게임들에서 등장하는 슬라임의 모습들을 알아보도록 하자.

▶울티마 롤플레잉의 고전인 울티마에서부터 슬라임은 모습을 드러내고 있다. 구정물 같은 모습을 하고 있으며 무리 지어 주인공을 공격해 온다. 원래의 슬라임 모습을 가장 잘 나타내고 있다고 할 수 있으며 공격당하면 몸이 나뉘어져 반격하는 등 슬라임의 공포를 충분히 느낄 수 있다.

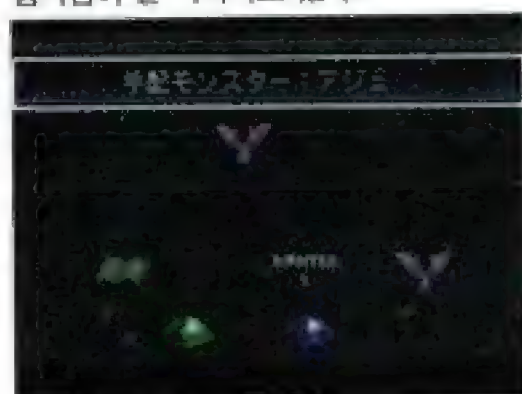
▶드래곤 퀘스트 돌연변이 슬라임의 대표 주자. DQ의 마스코트라 할 수 있을 정도로 인기있는 슬라임. 무시무시한 슬라임이 귀여운 몬스터로 변했다. 슬라임의 종류, 형태도 가지각색으로 회복 마법을 사용하는 호이미 슬라임, 약간 녹아있는 상태처럼 끈적끈적한 느낌으로 바닥을 기어다니는 하구레 슬라임(이것이 진짜 슬라임의 이미지와 가장 가깝다), 너무 단단해서 웬만한 공격으로는 쓰러뜨릴 수 없지만 없애는 것에 성공하면 엄청난 경험치를 주는 메탈 슬라임, 여러 마리가 합체해서 만들어지는 거대한 몸집의 킹 슬라임 등 엄청나게 많은 종류의 슬라임이 등장한다. DQ는 슬라임이 동료 내지는 애완동물로 등장할 정도로 빼놓을 수 없는 존재가 되었다. 몬스터 동료 시스템이 등장한 시리즈 5탄부터는 동료 슬라임에게 이름을 지어줄 수 있게 변했으며(예:슬라미, 슬라라 등) 경마와 비슷한 슬라임 레이스라는 도박 경기도 등장한다.

호이미 슬라임

회복마법을 사용한다

킹 슬라임

공격력은 높은편

▶아크 더 래드, 브레스 오브 파이어 맑고 투명한 젤리형 몸을 지니고 있으며 색깔만 바뀌어서 여러 종류 등장한다. 파란색 슬라임은 약하지만 붉은색 슬라임은 상당히 강한 편이다. 슬라임의 독특한 움직임이 잘 나타나고 있다.

색깔만 바꾼 채 자주 등장한다

▶마도 이야기 마도 이야기는 슬라임이 적으로 등장한다. 물론 다른 RPG도 그렇지만 마도 이야기의 적으로 등장하는 슬라임은 바로 뿌요뿌요의 슬라임이라는 것이 특징이다. 마도 이야기의 슬라임은 5가지 종류가 있는데 색깔, 성격 등이 서로 다르다.

▶루나 더 실버스타 스토리 분기가 아예 없는 루나에서는 초기에 주인공의 레벨을 높여주기 위해 슬라임이 등장한다. 호떡처럼 둥글둥글한 슬라임이 등장하며 슬라임류의 거대 보스도 등장한다.

못생긴(?) 슬라임들

슬라임의 미래

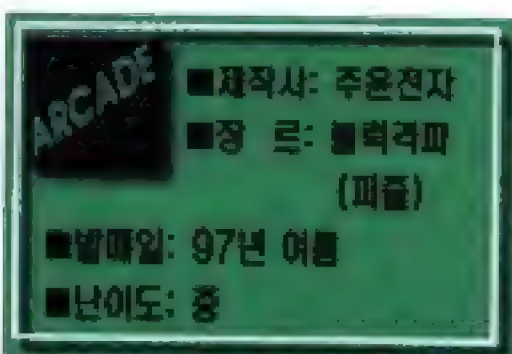
슬라임은 여러가지 게임에 등장하면서 갖가지 형태로 변화되고 있다. 초기의 무시무시한 설정의 슬라임이 일본식 RPG에 등장하면서 귀여운 모습으로 변한 이후 RPG만이 아닌 거의 모든 게임에 등장하며 자신의 자리를 넓혀가고 있다. 귀여운 외모 때문에 많은 사람들의 사랑을 독차지하고 있으며 슬라임형 크림샌드같은 스낵이 등장할 정도로 상품성을 인정받고 있다. 하지만 슬라임은 분명히 RPG의 생물이다. 주인공이 약할 때 적으로 등장하여 강한 주인공이 탄생할 때까지 도와주고 주인공의 친구가 되어주는 위치를 맡고 있는 슬라임은 앞으로도 계속 중요한 역할을 하며 등장 영역을 넓혀갈 것이다.

알카노이드! 저리 비켜

말랑말랑 파라다이스

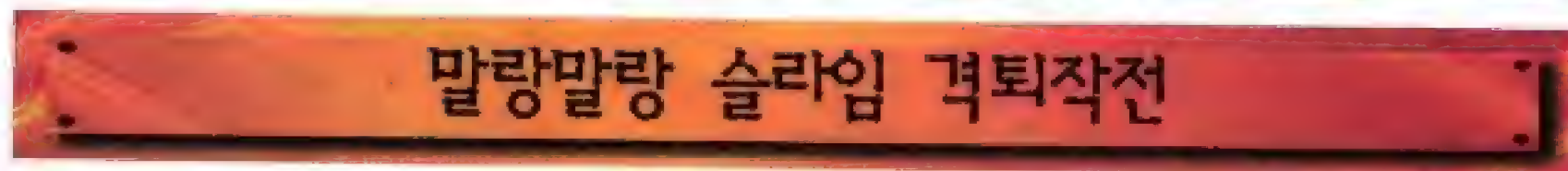
국내개발 게임들에 관한 소식이 뜸해진 아케이드 시장에 가뭄에 단비같은 게임이 등장할 예정이다. 아케이드용 게임 전문 개발업체인 주윤전자에서 개발한 「말랑말랑 파라다이스」가 바로 그것이다. 그동안 등장했던 국내 개발 아케이드 게임들의 고질적인 문제점이었던 그래픽, 조작성 문제를 훌륭히 극복하여 아름다운 그래픽과 시원스런 조작성을 보여주고 있다.

■제작사: 주윤전자
■장 르: 블럭격파(퍼즐)
■발매일: 97년 여름
■난이도: 중

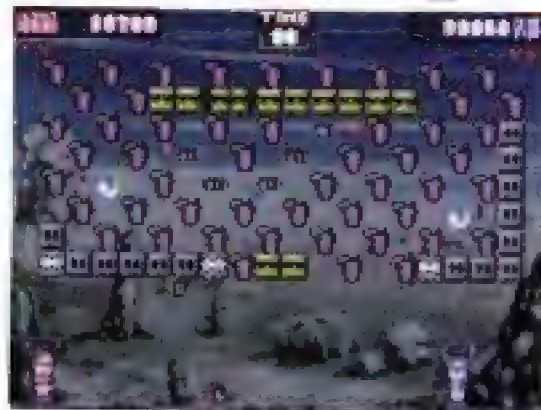
말랑말랑 슬라임 격퇴작전

RPG에 등장하는 단골 캐릭터인 슬라임을 격퇴하는 블럭 격파 형식의 게임이다. 블럭 격파 게임의 고전이라 할 수 있는 알카노이드와 흡사한 형식의 게임인데 그동안 등장했던 블럭 격파 게임들에는 단순히 블럭, 공, 튕김판 등 기계적인 아이템들이 사용되었으나 말랑말랑 파라다이스는 아름다운 두 소녀와 귀여운 슬라임들, 코믹한 캐릭터들이 등장하며 재미있는 동작, 표정들을 보여주므로 누구나 부담없이 즐길 수 있다.

아름다운 미소녀가 주인공이다

총 20여가지의 스테이지 등장

말랑말랑 파라다이스는 웅달 계곡, 아슬아슬 설원, 침묵의 사막 등 재미있는 이름을 가진 총 5개의 라운드로 구성되어 있다. 각 라운드는 개성있는 4개의 스테이지로 구성되어 있으며 여러가지 모양으로 자리잡고 있는 슬라임들을 모두 격퇴해야한다. 기본적으로는 4개의 라운드 중에서 하나를 선택해 즐길 수 있으며 4개의 라운드를 모두 클리어하면 숨겨진 마지막 라운드인 '암흑의 지저'가 등장한다. 각 스테이지는 라운드의 분위기에 알맞는 풍경을 배경으로 구성되어 있으며 한 라운드를 완전히 클리어하면 그 라운드에는 재미있는 표시가 생기며 고를 수 없게 된다.

라운드 선택 화면

공을 던지면 잔상이 생기며 날아간다.

말랑말랑의 기상천외한 아이템

보석을 먹으면 엄청난 점수를 얻을 수 있다

화면상의 몬스터를 없애면 다양한 종류의 아이템을 얻을 수 있는데 슬라임들을 뚫어버리는 파이어 볼, 공이 여러개로 분리되는 x3과 x6, 미사일을 발사하는 슈팅 보드, 스피드+-, 보드+- 등의 아이템은 슬라임을 없앴을 경우에, 점수가 올라가는 동전, 스테이지가 즉시 클리어되며 보너스 아이템들이 등장하는 보석 등은 코믹한 동작으로 날아가는 특수 캐릭터들(홍길동, 오징어, UFO)을 맞췄을 경우 등장한다.

최초의 2인 대전 시스템

말랑말랑 파라다이스는 조작의 간편성을 강조하여 조이스틱 레버와 버튼 하나만으로 모든 액션이 가능하도록 만들어졌다. 또한 블럭격파형 게임으로는 드물게 2인 동시 플레이가 가능하며 그동안 등장했던 블럭 격파 게임들과는 달리 옆으로 넓적한 화면을 사용한 것이 특징이다.

공이 날아가는 범위가 넓어지기 때문에 난이도가 약간 높으며 좌우로의 신속한 이동을 위해 대쉬 기능이 추가되어서 박진감 넘치는 게임의 진행이 가능하다.

대쉬의 남용은 죽음으로 이어진다

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

ARC Line up

오락실에서 즐기는 조던의 덩크슛!

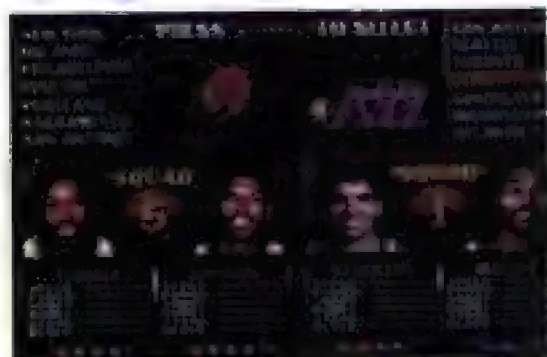
NBA 행타임

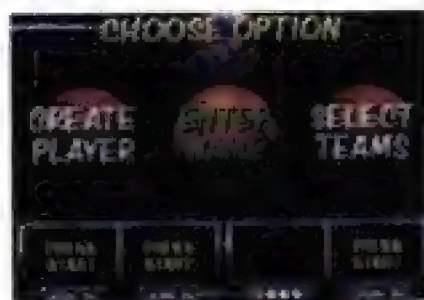
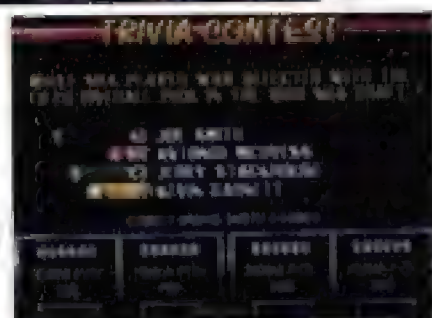
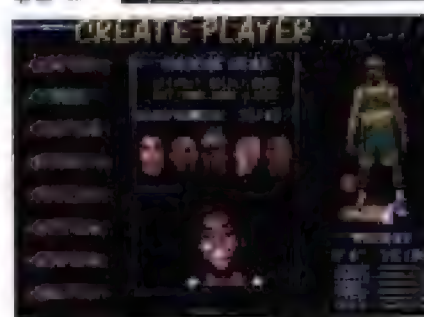
NBA HANG TIME

올 여름 스포츠 게임계를 강타할 농구 게임이 나왔다. 이름하여 NBA 행타임. NBA JAM의 후속작이라고도 할 수 있는 이 게임은 최근 NBA프로농구의 폭발적 인기에 힘입어 NBA스타들의 모습을 실사 그대로 채용하고 있다는 점에서 더욱 주목받고 있다.

ARCADE
■제작사: 미드웨이
■장르: 스포츠
■난이도: 중
■국내유통사: 신진물산(02-278-1980)

자신의 코드에 정보 입력 가능한 신 시스템

시스템

팀과 캐릭터를 선택

NBA 행타임은 그동안 어떤 스포츠 게임에서도 존재하지 않았던 새로운 시스템을 채용했다. 이 게임은 아케이드용 게임답지 않게 자신의 정보를 자신이 원하는 코드에 저장을 할 수 있다. 게임을 시작하기 전에 코드 입력을 받는다. 그래서 메모리에 해당하는 코드가 없으면 CPU는 새로운 코드로 인식하고 그 코드를 초기화해서 게임을 시작한다. 코드는 자신이 원하는 이름과 비밀번호로 만들 수 있다. 일단 코드를 만들게 되면 한게임(4쿼터)이 끝나면 자동으로 그 코드에 승패와 득점, 어시스트 같은 개인 성적이 기록된다. 그리고 다음에 플레이어가 다시 게임을 할 때 자신이 만든 코드를 입력하고 시작하면 그 코드에 저장되어 있는 내용이 출력되고 그것을 바탕으로 다음 경기가 진행된다. 자신만의 코드 이외에 자신만의 캐릭터를 만들 수 있다. 이름, 얼굴, 유니폼 등을 선택해서 자신의 코드에 저장하면 된다. 자신의 캐릭터를 만들기 위해서는 1크레디트를 투자해야 한다. 한마디로 돈내고 자신의 캐릭터를 사는 것이다. 투자해 볼 가치는 충분하다. 이것도 시간 제한이 있는데 약 3분정도이다. 대신 일단 자신의 캐릭터를 만들게 되면 무조건 자신의 캐릭터만을 사용해야 한다.

○이화면에서 코인을 넣은 만큼 캐릭터를 선택할 수 있다

○자신의 캐릭터를 만든다.

○자신이 좋아하는 선수의 머리와 유니폼 색을 고른다

또 한가지 특징은 선수를 모두 선택하면 경기시작 전에 세자리 수의 코드번호를 입력받는데 이때 입력하는 코드는 파워업 코드이다. 이 파워업 코드를 입력받는 시간은 약 5초간이다. 5초간에 입력이 끝나면 파워업된 경기를 할 수 있다.

불뿜는 필살 덩크슛

기본적인 게임 방법은 다른 농구 게임과 비슷하다. 모았다가 쏜다든지 아니면 달려가다가 골대 앞에서 슛을 하면 덩크슛을 한다든지 하는 그런 것들이다. 일단 2 on 2 경기이기 때문에 플레이어는 같은 팀인 두 명의 캐릭터를 조종해야 할 것 같은데 그것은 아니다. 즉 자신의 캐릭터만을 조종할 수가 있고 같은 팀이라도 CPU는 무조건 CPU가 조종한다. 한마디로 캐릭터 각각은 독립되어 있다고 볼 수 있다. 쉽게 설명하면 다른 게임은 패스를 하면 공을 패스받은 쪽을 조종할 수 있었다. 즉 같은 편이라면 공을 잡은 캐릭터를 조종할 수 있었지만 NBA 행타임은 비록 같은 편일지라도 자신의 캐릭터가 아니라면 CPU가 조종을 한다는 것이다. 방향키는 움직이지 못해도 패스와 슛은 조종할 수가 있다. 경기를 하다가 어떠한 조건에서 골인을 넣었으면 링에 불이 붙는다. [스트리트 후프]와 같은 불꽃이다. 그렇게 되면 불이 붙게한 캐릭터는 필살슛을 던질 수가 있는데 한번만 쓸 수 있다. 그런데 어쩌다가 가끔 필살 덩크슛을 여러번 해도 또 쓸 수가 있을 때도 있다. 그것은 파워업 코드에 관련이 있는 것 같다. 상대편 진영에서 드리블하다보면 같은 편 캐릭터가 하얗게되며 점프를 하게 되는데 이때 패스를 하게 되면 멋진 아리우프가 된다. 시간차에 따라 소위 삑사리가 나기도 하며 슛의 동작이 바뀐다. 그리고 수비가 없는 상태에서 대쉬 중에 덩크슛을 하면 예술 덩크를 하게 된다. (불꽃은 여기서 많이 생긴다)

○점프볼이다. 여기서 슛버튼을 연타해야한다

○무 방비 상태에서 대쉬 덩크슛을

그래픽	★★
캐릭터	★★★
용미도	★★
독창성	★

극장가를 점령한 공룡떼, 오락실도 안심할 수 없다!

쥬라기 공원 -잃어버린 세계-

올해 여름 최고의 화제작인 영화 '쥬라기 공원 잃어버린 세계'가 세가에 의해 3D건슈팅 게임으로 부활했다. 게임의 형식은 레일체이서와 비슷한 형식을 갖고 있어 2인 플레이도 가능하다. 그리고 이 게임에 사용된 기판은 버파 3와 스커드레이스에 사용된 모델 3이기 때문에 그래픽에 있어서 최강 수준이라할 수 있다. 아직 영화를 보지 못한 유저들은 이 게임으로 대리 만족을 느껴보자.

ARCADE
■제작사: 세가
■장 르: 3D 건슈팅
■발매일: 97년 7월말 예정
■모델3 기판 사용

이 게임에서 플레이어는 영화의 주인공이기도 한 이 안 말콤과 사라 하딩을 구조하는 역할로 사이드 B라 불리는 공룡 증산시설로 향하게 되는 곳에서 시작하게 된다. 게임은 총 5개 스테이지로 되어 있고 도중에는 습격해 오는 육식 공룡을 일정 시간 내에 쓰러뜨리는 등의 미니 게임이 준비되어 있다.

이 미니게임의 성패에 의해 스토리 분기가 이루어지는데 게임에서 사용되는 마취총은 5연발식으로 화면 바깥으로 쏘면 장전이 된다. 그리고 게임을 유리하게 진행시키는 아이템이 인명 구조와 스테이지 진행 중에서 얻을 수 있다. 혼자서 플레이해도 게임은 할 수 있지만 2인 플레이 시에는 협력하는 형태가 된다.

거대한 악어의 공격을 피하고나면 다리 위에 또다른 공룡이...

영화를 토대로 진행

영화적 분위기를 최대한 살리기 위한 통체 설계

플레이어의 바로 앞에서 흉칙한 입을 쩍 벌린다

모델3로 만들어졌다는 것은 이미 알고 있겠지만 그것에 의해 지금까지는 볼 수 없었던 멋지고 리얼한 영상이 건슈팅에서 가능해졌다. 사진에 나타나 있는 것과 같이 높은 퀄리티의 영상을 즐기는 것은 물론 게임 통체의 형태도 일반적으로 개방형이 아닌 영화적인 느낌을 더욱 주기 위한 지붕형으로 설계되어 있다. 특히 이 통체 안에는 입체 음향을 표현해 내기 위해 4대의 스피커와 시트에 장치된 진동장치로 공룡의 발소리와 표효를 초리얼하게 재현하고 있는 것이다.

지붕형으로 설계되어 극장 안의 분위기를 연출한다

스코어 어택을 노린다!

단순하게 게임을 플레이하여 스토리를 클리어하고 엔딩을 볼 뿐이라면 그런 사람들을 위해서 이 게임에는 스코어 어택이 가능하도록 되어 있다. 이 스코어는 게임 중의 요소를 점수화한 것인데 그 중에는 적을 쓰러뜨리는 방법도 포함된다.

◇ SNIFE SHOT
공룡의 약점에 명중하면 단 1발로 쓰러뜨린다

◇ 1 SHOT DOUBLE
날아오는 적과 아이템으로 다른 적을 쓰러뜨린다

어떤 녀석은 입이 약점. 단 한발로 쓰러뜨리지 않으면...

◇ TRICK SHOT
까마귀의 찢어지는 소리 등에 반응하여 멈춰버린 적을 쓰러뜨린다

◇ QUICK SHOT
등장후 1초 내에 쓰러뜨린다

◇ LONG RANGE
멀리 있는 적을 쓰러뜨린다

◇ HIT
일반적인 사격

◇ ECHO SHOT
까마귀 등 『소리를 내는 것』을 쏜다

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

연재

입영 전야까지 공략에 매진한 T.H.G팀의

철권3

鉄拳3

이달의 철권3 연재 공략에서는 지난호에 마감에 쫓겨 작성되었던 헤이하치, 오우거, 브라이언 퓨리의 모든 기술을 완벽하게 다시 찾아냈으며 대전 시에 승패를 좌우할 수 있는 캐릭터 별 공중 연계기를 공개한다.

또 그동안 T.H.G팀의 일원으로 샤오유의 집중 분석을 맡았던 이원희 군이 얼마 전 입대했습니다. 입대 전날까지 분석에 참여해 주었던 이원희 군에게 감사드립니다.

※글:T.H.G철권 배틀 팀

※ 기판 협조:게임센터 자유시간

대전시 유용한 격투법

ARCADE

■제작사: 남코

■장르: 액션

■난이도: 상

철권3 시스템의 꽃'축이동'

철권3는 3D로 제작되어 있기 때문에 그에 맞는 게임 진행을 위해서 많은 시스템의 변화가 있었다. 대부분의 유저들이 기억하는 것과 같이 전작인 철권2에서 카즈야 축이동은 상당이 충격적인 기술임에 틀림없었다. 반면에 많은 불만 또한 있었을 것이다. 왜 카즈야만이 마음대로 축이동을 할 수 있었냐하고 말이다. 남코는 그 불만을 이번 철권3를 통해서 해소시켜 주었다.

철권3에서 축이동 기술은 모든 캐릭터가 마음대로 사용할 수 있도록 되었는데 이를 제대로 활용하지 못하면 철권3의 진정한 재미 또한 느낄 수 없는 것이다. 축이동 방법은 지난호에서도 설명했지만 대전시 워낙 중요하게 쓰이기 때문에 다시 한번 언급해 보겠다.

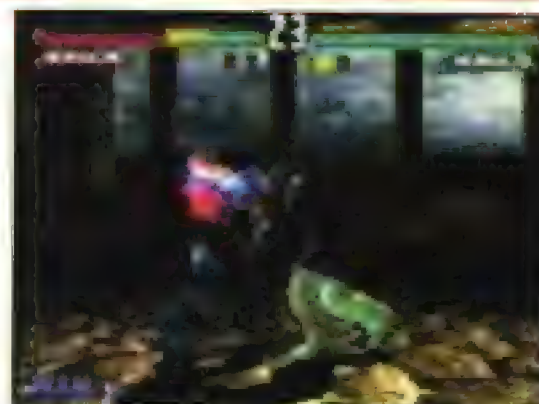
↑또는 ↓는 좌 또는 우측 축이동이다. 축이동 중에 ←←은 빠르게 축이동을 멈추는 방법인데 이것은 연속적으로 빠르게 사용해야 한다. 그러니까 상대방의 오른쪽으로 2번 연속 이동하는 방법은 ↑←←↑←←하는 식이다.

샤오유의 어레꼭으로 재빨리 피하는 폴

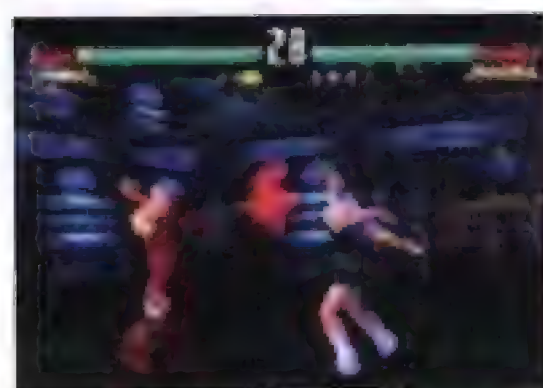
독특한 캐릭터 시스템

몇몇 캐릭터만이 사용할 수 있는 기술이나 반격 등이 존재하는데 우선 헤이하치의 새로운 박치기는 폴, 진, 헤이하치와 대전 시에만 가능하도록 되어 있다. 헤이하치와 진이 대전할 경우 헤이하치가 →→LP+RK으로 박치기를 할 경우 진이 바로 RP를 누르면 진이 헤이하치에게 되박치기를 한다. 여기서 끝나는 것이 아니다. 되박치기를 당한 헤이하치가 다시 RP를 누르면 폴에게 다시 박치기를 선사한다.

다시 폴이 RP(2P)를 입력하면 되박치기... 이렇게 게임이 끝날 때까지 연속적으로 계속 사용할 수가 있다.

니나의 경우 ←RP.RP(따귀 2대 치기)의 기술은 조금 성격이 다르지만 헤이하치와 거의 비슷하다. 이것 역시 반격이 가능한데 여자 캐릭터만이 가능하도록 되어있다. RP를 누르면 니나의 따귀를 다시 때리는 반격인데 남자 캐릭터는 불가능하다.

헤이하치의 →→LP+RK의 박치기를 되박치기하고 있다. "누구의 머리가 더 돌머리일까?"

기본 조작

▲	일어나는 도중에 입력	#	입력유지
▼	앉는 도중에 입력	+	동시사용
~	연속입력	LP	왼손
RP	오른손	LK	왼발
RK	오른발		

안나의 공격 '일명 따귀치기'를 다시 반격하는 샤오유의 모습. 이 기술은 여성 캐릭터만이 가능하다

제 3복장

로우의 제 3복장은 이소룡과 같은 타이즈 복장으로 현재 스타트 버튼으로 고를 수 있다. 그 외의 캐릭터들로는 진과 샤오유 그리고 에디 등의 제 3복장이 등장했다.

진은 학생 교복 차림으로, 배경은 학교 운동장으로 되어 있다. 제3의 복장으로 보아서는 상당한 모범생으로 보이는데 기술은 역시 1P, 2P와 같은 기술이며 단지 복장과 배경만이 바뀌어진 것이다. 이 복장은 1P 또는 2P 등 한쪽 편에서만 등장이 가능하다. 샤오유도 역시 전통적인 여학생복인 세라복 차림을 하고 있는데 배경은 진과 마찬가지로 학교이다.

교복의 스타일을 보면 남녀공학의 같은 학교에 다니는 것으로 보인다. 에디의 제 3복장은 정말 우습기 짝이 없다. 70년대 흑인 그룹의 리드 싱어와 같은 모습을 하고 있다. 둥그런 흑인의 퍼머스타일에 반지와 나팔 바지 등을 하고 등장하는데 이름은 타이거라고 바뀌어서 나온다.

니나의 경우 제 3복장이라 할 수도 있고 아니라고 할 수 있는데 엄격하게 보면 역시 3복장이라고 할 수 있다. 니나의 경우는 안나로 바뀌어서 등장하는데 니나의 기술을 그대로 똑같이 사용하기 때문이다. 그러나 단점은 기술이 니나에 비해 조금 느리게 나간다는 것이다.

학교 운동장에서 만난 헤이하치와 봉황자세를 취하고 있는 세라복의 샤오유

타이거라는 에디의 제 3복장과 교복차림의 카자마 진

니나와 타이거의 대전 모습. 둘다 모습이 썰렁한데...

카즈야와 리의 등장

캐릭터 선택 화면에서 윗줄에 10명의 캐릭터를 선택할 수 있게 되어 있고 아랫줄에 8명의 캐릭터가 현재까지 등장하고 있다. 그러나 좌,우측에 한칸씩이 비어 있다. 그곳에 카즈야와 리가 나온다는 소문이있는데 현재까지 확인되지는 않았지만 상당이 신빙성이 있는 듯하다. 카즈야의 눈에 커다란 흉터가 있다고 말하는 사람도 있다. 그것은 헤이하치에 의해 화산 속으로 던져졌을 때 입은 상처일 지도 모른다. 또 한가지 리 차오랑은 철권2의 엔딩 상에서도 살아있는 것으로 설정되어 있으니 당연하다고도 할 수 있다.

공격에 따른 다양한 모션들

철권 시리즈처럼 많은 기본기와 타격 장면이 나오는 게임은 일찍이 없었다. 상, 중, 하단의 판정은 왼쪽과 오른쪽의 손과 발에 따라 타격을 당하는 (상대방의) 모션이 굉장히 많다.

안면을 가격당하면 얼굴을 잡고 뒤로 물러서고, 위에서 아래로 찍히는 공격은 그대로 엎어지거나 무릎을 꿇고 주저앉는 모습, 왼쪽에서 가격당하면 오른쪽으로 몸이 돌아간다든지 하는 것은 보는 이로 하여금 게임 속으로 더욱 빠져들게 한다.

또 모든 캐릭터가 취하는 동작은 아니지만 도발 포즈도 존재한다. 이것은 단지 게임의 흥미를 돋구는 것인데 대전 중 여유있게 상대방을 약 올리거나 신경전에 사용할 수 있다. 대부분 버튼을 3개 정도 동시에 눌러주면 가능하다.

암기력이 좋으면 철권3를 잘할 수 있다

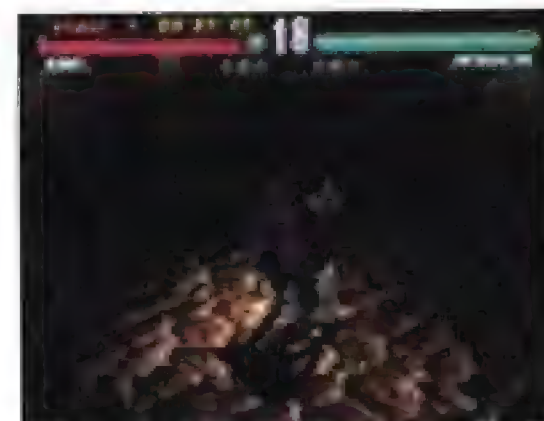
로우의 1인칭 잡기

철권3에는 암기해 두어야 할 것이 너무 많다. 모쿠진이란 캐릭터로 대전을 하려면 니나의 연속 꺾기와 킹의 연속 잡기 등을 모두 외워야 하고 모든 캐릭터의 기술을 전부 쓸 수 있어야만이 마음놓고 모쿠진을 사용할 수 있고 잡기 풀기 등의 커맨드도 몽땅 외워야만이 풀 수 있는 것들이 많다. 여느 게임과는 스타일이 분명하게 다르다. 잡기가 히트할 때에는 화면이 빙글빙글 돈다든지 1인칭으로 바뀌어져 연출되는 것 등도 주목해서 보자.

측면 잡기 역시 화면이 클로즈 업되면서 측면 잡기를 자세하게 볼 수 있게 해준다. 물론 카운터 히트 시에도 화면이 1인칭으로 바뀌기도 한다. 기술 반격하기, 기술 흘리기 등은 바로 철권3의 매력이라고 할 수 있을 것이다.

측면 잡기

필자의 경우 1게임 당 적어도 측면잡기나 배후잡기를 2~3회 이상 성공해낸다. 이것은 상대방의 측면으로 잘 파고 들었기 때문이다. 축이동 방법은 위의 설명을 참고로 하고 상대방에게 측면잡기를 연속적으로 성공시킨다면 상대방은 쉽사리 접근하지 못하고 주위를 맴도는 경우가 많아진다. 상대방의 공격이 바로 가까이 왔을 경우 바로 축이동해서 왼잡기나 오른잡기를 사용하면 90%정도는 측면잡기가 가능하다.

멀리서 축이동을 하면 별로 효과가 없고 아주 근거리에서 사용하는 것이 좋은데 또 한가지 방법은 상대방이 직선공격을 하는 것을 보고 피하는 것도 측면잡기를 쉽게할 수 있는 방법이고 다운 시 바로 낙법을 해서 상대방의 옆으로 기상하는 것도 좋다. 축이동을 하는 상대방과 같은 방향으로 축이동하는 것도 마찬가지이다.

측면 잡기에 성공한 킹. 이 동작은 무릎 관절기를 가격하는 모션과 같다

측면 공격

축이동 중에 공격을 가해서 상대방을 공중에 띄운 후에는 상대방이 엎어져서 땅에 떨어지기 때문에 낙법이 불가능하다. 그리고 옆에서 가격당하면 맞아도 (공중에)뜨지 않고 그대로 아래로 조금씩 떨어져 버린다. 그러므로 공중 연계기 역시 정면이나 배후에서 하는 방법과는 달라야 한다.

이런 경우는 빠르게 연속적으로 나가는 기술이 아주 유효하다. 진의 나살문이나 헤이하치의 10단콤보 중 5단까지 등이며 로우의 LP.LP.LP.LP.LP.RP.RP.RP 등이다.

또 하나 축이동 중에 오른어퍼(왼어퍼인 캐릭터도 있음)가 대부분이 공중에 띄우는 기술임을 기억해 두자.

자동 반격

위에서도 조금 언급했지만 반격의 종류는 상당이 많아졌다. 우선은 커맨드 반격기가 있다. 이것은 상대방의 공격을 보고서 반격을 하는 것으로 본인의 의사와 관련된 첫번째 반격기라 할 수 있다. 그리고 나서 반격당한 기술을 다시 반격하는 기술이 있고 특정 캐릭터에만 반격이 가능한 반격기가 있다. 헤이하치의 경우는 자동 반격이 존재한다. 이것은 카운터로 다운되지 않는 상황에서 상단이나 중단을 맞았을 경우 자동으로 반격이 나온다.

그러나 역시 모든 기술에 대응되는 것은 아니고 찍기 공격이나 축공격은 되질 않는다. 오우거의 경우 특정 반격이 되는데 무슨 이유인지 오른어퍼만이 반격이 가능하게 되어 있다. 그 외의 다른 경우도 상당이 많을 것으로 보여지나 현재까지 밝혀진 것은 이것뿐이다.

상단 발차기가 얼굴에 히트된다

앗! 그러나 무스탕 차림의 헤이하치의 발이...

반격하는 모습. 도리어 맞추고도 당하는 헤이하치의 자동 반격

버튼에 따라 다른 낙법

우선 낙법은 공중에서 떨어질 때에 낙법이 가능하나 그 외 킹의 자이언트 스윙같은 잡기도 낙법이 가능하다. 낙법은 일반적으로 아무버튼이나 누르면 가능한 것으로 알고 있다. 그러나 버튼에 따라서 낙법이 바뀌게 된다. 우선 LP는 화면의 위쪽으로 조금 움직이며 RP는 화면의 위쪽으로 많이 움직인다. LK은 화면의 아래쪽으로 조금 움직이며 RK은 화면의 아래쪽으로 많이 움직인다.

조금 움직이는 낙법은 상대방에게 추가공격을 당할 우려가 있으나 낙법이 상대방의 허점을 이용할 수 있게 할 경우는 공격이 쉬워진다. 또 많이 피하게 되는 낙법은 우선 추가공격(파쇄축같은)을 피해낼 수 있는 장점도 가지고 있기 때문에 우선 안전권밖에서 싸우고자 하는 경우는 RP 또는 RK으로 낙법을 하는 것도 좋을 것이다.

오우거의 2단 타격이 되는 기술을 첫번째 타격 지점에서 가드한 후

←←로 빠져나가거나

↓N으로도 빠져나가거나

↑N으로도 가능하며 두번째 가드 불능 타격을 피할 수 있다

캐릭터별 추가기술

로우의 새로운 섬머

↗RK(섬머솔트킥)후의 LK (더블섬머)

샤오유의 축돌기

상대 뒤쪽에서 →LK+RK (발으로 돌기)

헤이하치

풍신권이 중단판정부터 나오는 것은 굉장이 큰 차이이다. 같은 풍신권 캐릭터인 카자마 진같은 경우 상단 판정만 나오므로 앉으면 맞지 않은 경우와는 상반된다. 앉아도 맞는다는 것은 대전시 굉장한 차이라고 할 수 있지만 그에 따른 새로운 기술은 별로 많지 않다. 전작의 공중콤보는 거의 전부 들어가는 편이며 새로운 기술로 공중연계기를 만들어낼 수 있다.

중단 돌려치기(가칭)의 기술은 축이동을 하는 상대방의 축을 따라서 공격하는 경우에 상당이 많이 나온다. 이유는 아마 회전공격이기 때문인 것같은데 사용시간은 조금 느린 반면 좋은 판정을 가지고 있는 기술이며 나락권 중에 나오는 뇌신과 귀신권은 원나락 후에는 느리게 나오고 투나락 이후에는 빠르게 나온다. 이연 뇌신권(가칭)의 경우는 공중연계기로 사용할 경우 거의 콤보로 이루어지는 좋은 기술이다.

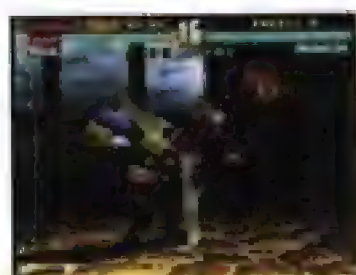
또 하나 재미있는 기술은 헤이하치가 상단이나 중단 발차기를 카운터로 맞은 경우는 자동반격이 이루어진다. 상대방의 발을 잡고서 헤이하치가 상대 얼굴에 발을 대고 밀어버리는 동작인데 상대방에게 상당이 많은 데미지를 주게 된다.

10단 콤보
↘LK.RP.RP.RK.RK.LP.RP.LP.RP.LP
↘LK.RP.RP.RK.RK.LP.RK.LP.RP.RK
↘LK.RP.RP.RK.RK.LP.RK.LP.RP.RP

도발	
RP+LK+RK	누른 채로 유지

잡기	
LP+LK 또는 RP+RK	기본잡기
→→LP+RP	박치기
→→LP+RK	박치기(폴, 진, 헤이하치만 가능)

타격기	
LP.RP.RP	귀곡연권
LP.LP.RP	섬광열권
LP+RP	쌍장(가칭)
→RP.LP 또는 ←RP.LP	이동쌍장(가칭)
LP.RP.RP.LP	원투쌍장
LP.RP	원투펀치
→→LK	내려차기
↘LP.RP	더블어퍼
↓↘→RP	붕권
▼LP	기와깨기
기와깨기 중 RP	기와깨기 붕권

→LP.←RP.LP	이연뇌신권 (가칭)
→LP.←RP.RK	이연격참각 (가칭)
←RP	중단돌려치기(가칭)
↗RK.RK	나선습언각
↗LK.RK	이선공인각
→↗LK.RK또는 RK~LK	파쇄축
→↓↘LP	풍신권
→↓↘RP	뇌신권
→←→RP	귀신권
→↓↘N RK	격참각
→↓↘RK	지참각
→↓↘N LK.LK	내려자르기
→↓↘LK.LK.LK	나락쓸기
나락쓸기 중 N LP	나락뇌신
나락쓸기 중 N RP	나락귀신
나락쓸기 중 N RK.RK	나락내려자르기
→←→RK	공참각
→RK	내려차기
상대방 다운 시↓또는 ↘RK	나락신밟기
↓ LP+RK	귀와(필살기)
←→ N LK+RK	염족
▲RP	왼어퍼
▲RK.RK	올려내려차기
입력 커맨드 없음(카운터 히트 시)	되받아치기(상, 중단 발차기만 가능)
↑또는 ↖RK	컷킥

변격기를 다시 변격하는 헤이하치

헤이하치의 트레이드 마크인 풍신권이 작렬하고 있다

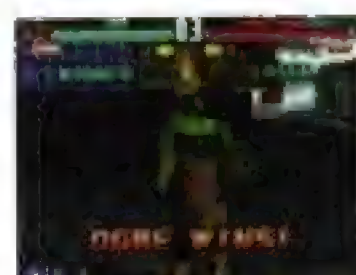
나락권이 미단인데도 지상 가드 시 오토 가드된다. 그러나 한번만 가능하며 가드 데미지가 주어진다

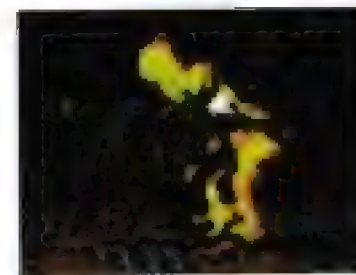
오우거

변신 전과 변신 후의 기술이 조금 다르게 들어가는 경우가 있다. 변신 전에는 파이어(필살기)가 발사되지 않는 경우가 있고 크기면에서도 차이가 난다. 변신 후의 오우거의 경우는 다운 시에 폴의 붕권이나 헤이하치의 풍신도 누운 채로 막는다. 또 공중비행 박치기는 변신 후의 오우거만이 사용할 수 있는 등의 차이점이 있지만 기본적인 기술은 거의 공통으로 사용되기 때문에 이번에 하나의 캐릭터로 묶어서 같이 공략하였다. 가드 불능기가 상당히 많기 때문에 잘만 활용한다면 엄청나게 좋은 캐릭터이다. 그러나 역시 덩치가 크기 때문에 판정이 많다는 것이 단점이다.

그리고 또 한가지 어떤 특수 조건 하에서만 무적 가드가 되는 상황이 발생한다. 아직 밝혀지지는 않았지만 몸에서 빛이 나면서 (대전 포즈) 기술을 반격하거나 튕겨내는 듯하다. 쉽게 말하면 진의 무적 가드와 같다고 볼 수도 있다.

잡기	
LP+LK 또는 RP+RK	기본잡기

타격기	
LP+RP	공중 필살기
↓LP+RP	지상 필살기
↘LP.RP	부르스 더블어퍼
→→RP	목 조르기(가칭)
→→N RP	
→→RK	
→→N RK	
→→LP	
→→LP + RP	왕의 합둘격
↓↘RP	안나의 콜드블레이드
↓↘LP	안나의 컷슬러스트
↓ LK.LK.LK	백두산의 백러시
↓ LK.LK N LK	백두산의 백러시니들
↗LK.RK.LK	백두산의 헌팅호크
↓RK.RK	
LK + RK	텔레포트다이브 (오우거가 다운 시에만 가능)
↘↘RP + RK	왕진레이의 잔월
공중에서 히트됨과 동시↑	공중 비행하기
↓↗RK	리의 반달차기
← RP + LK	부르스의 필살기
↗LP + RP↓	아머킹의 필살기
←← LP + RP	왕진레이의 필살기
↙LP + RP	안나의 필살기
일어나면서 LK.LK 후↓ 또는 ↘LK	리의 인피니티킥 콤보
↓RK N RK	리의 로우하이킥
→→N LK + RK	리의 슬라이딩
↖LK.RP	준의 용차차기귀살
↘LP + RP	간류의 스모슬레지
→RP	왕의 전질보
→ LP + RK	아머킹의 블랙숄더
일어나면서 RP	카즈야의 마신권
LP.LP.RP	카즈야의 섬광열권
LP RP RP	카즈야의 귀곡연권
RK~LK	카즈야의 파쇄축
오른 어퍼를 맞을 경우 레버↓또는↘또는↙	어퍼 반격기
↘LK + RK	꼬리치기(중단)
↓LK + RK	꼬리치기(하단)

변신하기 전의 오우거, 그냥 보기에는 상당히 강력해 보이는데...

오우거 필살기 중 하나인 공중 불뿜기(변신 후에만 가능하다)

역시 숯불구이처럼 되는 지상 불뿜기

브라이언 퓨리

Brian Fury

역시 인상적인 캐릭터이다. 군인 아니면 무슨 F.B.I같은 정부 조직의 사람같은 인상을 주는데 대전시 뒷짐을 지고 걸어나오는 모습은 조금 거만하게도 보이지만 기술은 상당이 빠르고 강하다. 그러나 단점은 10단콤보 중 하단이 하나도 없다는 것이다. 이것은 그냥 서서만 막으면 모두 가드할 수 있다는 뜻인데 왜 이렇게 썰렁하게 10단이 만들어졌는지 의문이다.

전작의 부르스와는 전혀 다르다고 보아도 무방하며 브라이언만의 독특한 기술이 상당이 매력적이다. 전작의 부르스와는 달리 캐릭터로서 이지선다의 공격과 강한 파워의 기술을 잘 사용한다면 고수용 캐릭터라고 보아도 무방하다.

10단 콤보

←LK.RK.LP.RP.LP.RK.RP.LP.RK.RP
←LK.RK.LP.RP.LP.RK.RP.RK.RK
←LK.RK.LP.RP.LP.RK.LK.LK
←LK.RK.LP.RP.LP.RK.RP.LP.RK
←LK.RK.LP.RP.LP.RK.RP.LK

도발

LP+LK+RK 도발	

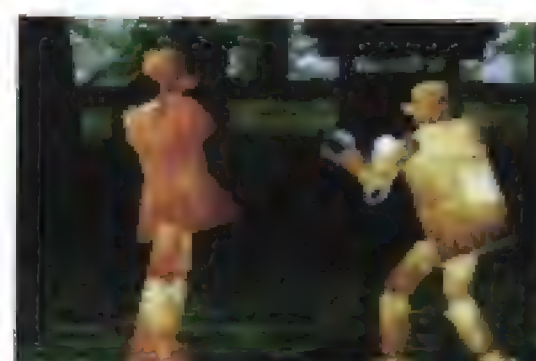
잡기

LP+RK 또는 RP+RK	기본잡기
↓↘→↓↘→LP+RP	3연타잡기

타격기

LP.RP	원투펀치
LP+RP	
RK.RK	퀵소배트
↘LP또는 ↘LP.LP.LP.LP.RP	머신건 펀치(가칭)
LP.RK.LK.LK	????
LP.RK.RP.LP.RP	토네이도 콤보????
LP.RK.RP.RK	???
LP.RK.RP.LP.RK	???
LP.RP.LK	???
↘LP.RP	더블어퍼
→LP+RP	롤링사이드스태핑 엘보
LP.RP.LP.RP	라이징 콤비네이션
LP.RP.LP.RK	
←RP.LP.RP	??
←RP.RK	너클미들킥
←RP.LP.RK	??
←RK	??
←LK.RP.LP.RK	라이트닝 콤비네이션
←또는 ↓ LP+RP	??
→→LK	파워미들 스핀킥
→→RP	스트레이트펀치(가칭)
LK.RP.LP.RK	게틀링 콤비네이션
←LK.RP.LP.RP	라이트닝 브라이언콤보
↘RK	

↘LK	
↗LK	
↗RK	
↗착지 바로 전 RK	
↓↘→	슬라이딩 대쉬
슬라이딩 대쉬 중 LK	
슬라이딩 대쉬 중 RK	
슬라이딩 대쉬 중 LP	
슬라이딩 대쉬 중 RP	
↓↙←	뒤회피
뒤회피 중 LP	
뒤회피 중 RP	
뒤회피 중 LK	
뒤회피 중 RK	
←←RK	구르기
←RK	무릎차기
축이동 중LP	사이드 어퍼
축이동 중LP.RP	훅페이크 스매시
축이동 중에 RP	사이드어퍼
앉은 상태에서 ↘LP+RP	훅어퍼 스트레이트
▲RP 히트시 ←RP	헬 언터컷
▲LP	
▲LK	
▲RK	
→LP+RK	스피닝 데스춉(필살기)
←LP+RK	스피닝 데스춉(필살기)
▲LK.RK	

모쿠진

현재로서는 모쿠진만의 독특한 기술은 존재하지 않는 것으로 나타났다. 덩치가 크건 작건 상관없이 움직임과 판정이 모쿠진만의 특성에 맞게 바뀌어서 나온다는 것 외에는 별다른 특이점이 없다. 그러나 모쿠진으로 승리해서 승리포즈를 선택해서 본다면 기존 캐릭터에서 볼 수 없는 새로운 승리 포즈를 구경할 수 있을 것이다. 이것은 모쿠진을 선택하게 하는 이유 중에 하나인데 주로 자신이 플레이하는 캐릭터의 전체 기술을 모두 습득하게 된 후에 사용해 연습을 할 수 있다면 상당한 고수라고 볼 수 있다. 타격음이 통통~ 튀기는 나무소리 효과음으로 나오기도 한다.

자신의 철권3 실력을 판가름할 수 있게 만들어낸 캐릭터가 바로 모쿠진이 아닌가 싶다

사오유의 기술을 사용 중인 모쿠진

최고의 철의 주먹이 되려면 공중연계기를 배우자

헤이하치

→↓↘RP(풍신)으로 상대방을 띄운 후 또는 ↘RP(어퍼), ↘↓LP.RP (더블어퍼)로 상대방을 공중에 띄운 후 들어가는 공중 연계기들이다
원투펀치(LP.RP).원투펀치
원투펀치.풍신
원펀치(LP).원펀치.원투펀치
원펀치.더블어퍼(↘↓LP.RP)
이연뇌신권(가칭)→LP.←RP.LP
원펀치.원펀치.원투펀치
원펀치.원펀치.이연뇌신권
원펀치.원펀치.더블어퍼
원펀치.원투펀치.풍신권
원펀치.원펀치.원펀치.이연뇌신권
원펀치.원펀치.원펀치.더블어퍼
원펀치.원펀치.원펀치.원펀치.풍신권
뇌신권
원펀치.뇌신권
원투펀치.뇌신권
원펀치.원펀치.원펀치.뇌신권
원투펀치.쌍장
원펀치.나락쓸기 2회, 뇌신권
풍신권.나락쓸기 2회, 뇌신권
처음에 귀신권을 맞춘 후에 풍신권을 가하면 상대방이 뒤로 넘어간다. 그때 돌려차기를 맞추면 (낙법불가) 파쇄축이 가능하다.
위와같은 경우로 귀신권을 맞춘 후에 풍신권을 맞추어 상대방을 뒤로 넘어가게 하면 나막신 밟기도 가능하다
나락쓸기 2회 또는 3회후 올려차기 후 풍신권(또는 봉권.귀신권)
나락쓸기 2회 또는 3회후 뇌신권.쌍장
나락쓸기 1회 후 나락쓸기 2회, 뇌신권

쉽게 사용할 수 있는 기본적인 연계기들 이외에 조금 어려운 연계기를 사용하다 보면 약간의 거리가 문제가 된다. 그러나 난이도가 높은 경우는 판정 시의 문제도 있지만 대부분 선입력이 들어가야 되는 경우가 많다.

그 외에도 많은 기술이 가능하지만 공중에서 가격하는 것이 더 안전하며 상대방이 바닥에 닿을 경우는 낙법으로 회피해서 더 이상의 공격을 당하지 않도록 하자. 상대방의 낙법을 염두해 두고 기술을 안전하게 사용해 보자.

카자마 진

대부분 헤이하치와 비슷한 편이다. 같은 미시마 가문이기 때문에 기술 또한 비슷한 것이 많은데 거의 뇌신권 등을 맞추는 데에만 급급하는 것보다 작은 기술을 연속적으로 사용해서 데미지[illegible] 도 좋은 방법[illegible] 기술과 앉았다가 일어나면[illegible] 오른어퍼 역시 띄우기 공격이므로 연계기가 들어가기에 전혀 무리가 없다.

풍신권(초풍신권.기상어퍼.나살문 2회의 공격 후에 가능한 연계기
귀신목떨어뜨리기 (상대방이 엎어져서 떨어지므로 낙법 불가)파쇄축
나살문2회, 풍신권
나살문2회, 통발
원펀치.나살문1회.올려차기 (또는 대종 떨어뜨리기)
풍신권.풍신권(초풍신권) 나락쓸기.올려차기
뇌신중단각
기상어퍼후에 뇌신중단각이 가능하나 조금 입력이 빨라야 한다.
기상어퍼후에 뇌신권.나락쓸고 올려차기
기상어퍼후에 뇌신권.백로유무
나락쓸기(백로유무하단각, 시운2단차기)대종떨어뜨리기
나락쓸기.풍신권(초풍신권)↓RK.파쇄축(파쇄축은 낙법불가)
나락쓸기.(백로유무하단각.시운2단차기) 백로유무3단(LP+RK.RP)통발
나락쓸기.(백로유무하단각.시운2단차기) 백로유유3단.풍신권(초풍신권)
더블마신권(←→RP.LP)카운터시 풍신권(기상어퍼.초풍신권)후의 풍신 연계기 가능
초박치기후 나락쓸기(올려차기.↓RK)(낙법시 안맞음)
마신권(더블마신권)카운터 히트후 잡기 또는 귀신멸렬 1회(초필살기)

화 랑

왼 스텝과 오른 스텝으로의 공격에 차이가 있음을 잘 염두해 두고 타이밍을 잘 맞춰 공격하자.

※F - 플라밍고	
스카이 블래스트(→↓↘RK)으로 공중에 띄운 후의 연계기	
• LP.RP.LP.↓RK.RK.	• LP.RP.LP.RP.LK.(OR RK)
• RK.RK.RK(F).LK	• LK~RK.RK.RK.RK.RK.
오른 스텝으로 바꾼 후	
• →LK.LK.LK.RK(F).LK • →LK.←LK.↓RK.RK • →LK.LP.RK.LK	
어퍼 OR ↓RK.RK로 띄운 후	
• LP.RP.LP ↓	• RK.RKRK.RK.RK(F).LK
• LK.LK.LK.LK	• ←RK.↓RK.RK
발레킥으로 띄운 후	
• →LK.LK.LK(F).RK • →LK(F)RK.LKRP. • →LK.LP.→→RK	

ARCADE

니나 윌리암스

대전 시 어퍼스트레이트(↘LP.RP)와 ↓+RK.LP와 기상하면서 LP.RK 등을 연속적으로 사용하면 상대방에게 거의 공격할 틈을 주지 않는 최악의 기술들이다. 간혹 디바인을 사용하면서 공격(접근)한다면 최강의 기술을 쓸 수 있다.

디바인으로 상대방을 띄운 후의 연계기들이다.

- →LP.RP. ↘LK.LP.RP.→LP+RP(쌍장)(오른어퍼 카운터로 맞춘 후에도 가능)
- ↘LK.LK.LK.LP.RP [illegible] 띄운 후도 가능)
- ↖LK후에 ↓+RK.LP. [illegible] LK
- ↖LK후에 ↓+RK.LP ↓+RK.LP →→LK
- ↖LK후에 LP [illegible] ↓+RK.LP →→LK

독가스를 맞춘 후에 디바인이 들어가는데 그 후에 위의 디바인 콤보기술 가능 니나의 띄우기는 오른어퍼, 디바인 콤보 등이 주로 사용되며 축이동 중에 손기술로 상대를 맞춘 후 가격 딜레이 시간에 간혹 디바인이 맞는 경우가 있다.

린 샤오유

샤오유의 경우 상대에게 등이 보이도록 선 다음에 그대로 축이동이 가능하다. 그러므로 상대방이 맞추기 위해서 접근하여 공격할 경우 ↑또는 ↓로 축이동해 RK 등으로 상대방을 공중에 띄우기가 상당히 좋다. 봉황 자세에서도 역시 띄우기 공격이 많으므로 잘 활용해서 공격해 보자.

앞에서 상대방을 띄운 후 (샤오유는 특별하게 띄우기 공격이 없으나 공격 중에 맞은 상태에서 뜨는 경우가 상당이 많다

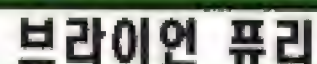
- LP.(원펀치) LP.RP(원투펀치) ↙LP(가추장)
- 원펀치. 원투펀치 →→LP+RP.LP+RP
- 원펀치. ↘LP. RP.RP.RP →LK+RK.LK+RK
- 원펀치. ↘LP. RP.RP.RP.RP. LK
- 원펀치. ↘LP. RP.RP.RP.RP. →→LK

상대방의 뒤에서 띄운 후의 공격

- →→LP+RP.LP+RP
- ↘LP. RP.RP.RP →LK+RK.LK+RK
- ↘LP. RP.RP.RP. LK

봉황의 자세에서 ↓LP+RP 카운터로 띄운 후

- →→LP+RP. LP.RP. →→LK+RK.LK+RK
- →→LP+RP. ↘LP. RP.RP.RP →→LK+RK

브라이언 퓨리

브라이언의 경우는 전작의 부르스와 비슷한 기술을 많이 가지고 있으므로 그런 기술이 바로 연계기로 이어지는 경우가 많다. 스트레이트 펀치(가칭) 역시 상대방이 멀리 튕겨져 날아가기는 하지만 대쉬해서 추가 기술 등이 상당이 많이 들어가기도 하며 축이동 중에 나오는 강력한 어퍼기술들이나 슬라이딩 대쉬와 뒤회피하기 중에 나오는 LP 또는 RP 역시 띄우기 좋은 기술이다.

또 하나는 바닥에 튕겨서 튀어 오르게 하는 기술도 많으므로 원투펀치 후에 스트레이트 펀치(→→RP) 등을 잘 활용해 본다면 절대 약한 캐릭터가 아님을 알 수 있을 것이다.

기상어퍼로 상대방을 띄운 후

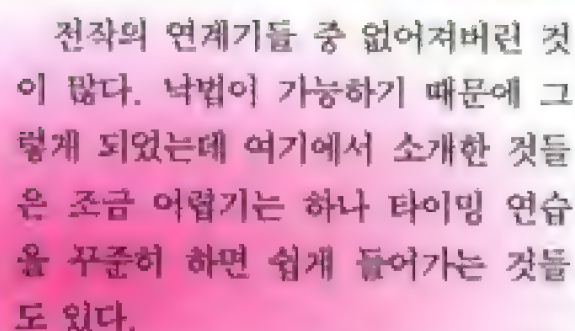
- LP - ↘LP.RP
- LP - LP.RP
- LP - LP.RK.LK.LK
- LP.RP.LP - 스트레이트 펀치(가칭)
- ↘LP.LP.LP.LP.RP

↓↙← RP로 띄웠을 경우

- LP - 3LP.RP
- LP - LP.RP.LP.RK
- LP.RP.LP - 스트레이트 펀치(가칭)

↓↘→ RP 또는 → RP로 띄운 후에 ←RP.LP.RK

줄리아 창

전작의 연계기들 중 없어져버린 것이 많다. 낙법이 가능하기 때문에 그렇게 되었는데 여기에서 소개한 것들은 조금 어렵기는 하나 타이밍 연습을 꾸준히 하면 쉽게 들어가는 것들도 있다.

약식 커맨드의 기술들을 잘 익혀서 연계기에 활용한다면 상당이 멋진 기술들을 얼마든지 만들어낼 수 있다.

천포에서 이어지는 연계기들

- 원펀치(LP) 질보장주 원펀치. 호신주. 호신연공
- 원펀치. 원펀치. 질보장주. 붕추. 호신연공
- 원투펀치. 맹호. 붕추. 호신연공
- 질보장주. 맹호. 붕추. 맹호.

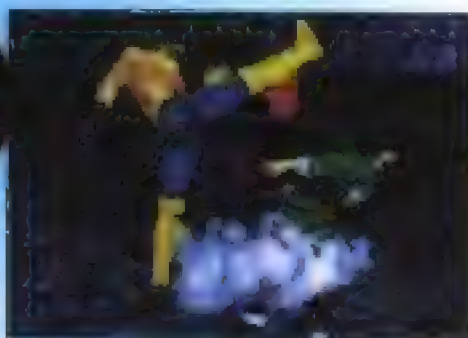
연권에서 이어지는 기술들

- →→→ LP.RP. LP. ↓↘ LP.RP
- →→→ LP.RP. ↓RK.LP(낙법가능)

컷킥에서 이어지는 기술

- LP. ↓↘LP.RP →→LP.RK

킹

킹은 잡기류의 캐릭터이기 때문에 특별하게 들어가는 연계기가 별로 없다. 그러나 잡기와 띄우기 등을 적절하게 사용하면 상대방을 혼란시키면서 공격할 수 있다.

컷킥이나 →→RP 등으로 띄운 후

- 원투펀치, 원투펀치
- RP, LP, LP+RP, RP
- 원투펀치, RK, 아리킥(낙법시 맞지 않음)
- 원펀치, 원펀치, 원펀치, 아리킥

→ ↓ ↘ LP+RP 카운터로 맞았을 시

- 원투 펀치, 원투 펀치
- 원투 펀치, RK, 아리킥
- 원투 펀치, → → RK

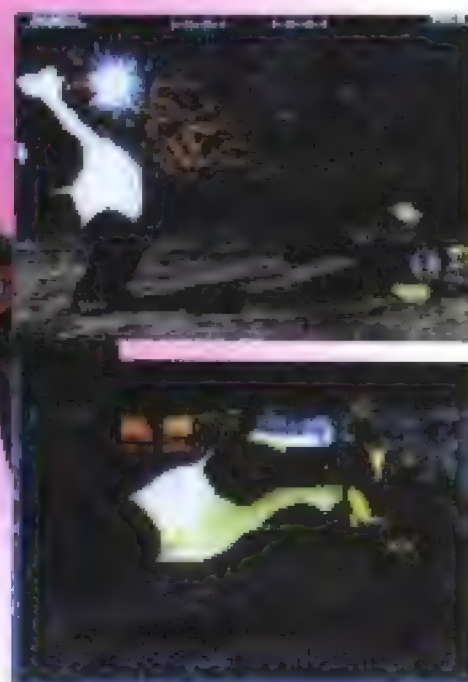
레이 우롱

레이는 전진하면서 공격하는 기술이 많으며 띄우기 또한 상당히 많아서 대전 시에 공중 콤보를 사용할 기회가 많은 편이다. ↓ RK, ↓의 뱀자세에서부터 컷킥, 권법 중에 뛰어오르게 치는 공격 등은 정말 다양하다. 자신만의 연계기를 만들어 사용해도 좋다.

도궁각이나 컷킥으로 띄운 후

- 원펀치(LP), 원펀치, 용성중단각
- 원펀치, 진신연포
- 원펀치, 원펀치, 권참연각
- 석두, 원펀치, 용성중단각
- [illegible] RK [illegible]자세) LP, LP, LP, LP, LP, LP후에 (다른 권법 자세로 대전)

쿠 마

띄우기의 강력한 귀신권이 존재한다. 이것으로 몇가지 연계기가 들어가지만 가장 많이 데미지를 주는 것은 귀신권 후 귀신권(상대방을 뒤로 넘어가게 한 후) 돌려차기 후 엉덩이 찍기를 하는 것이다.

귀신권, 귀신권, 귀신권(마지막은 낙법 시 맞지 않음)
귀신권, [illegible] RK [illegible]+RP
귀신권, 붕권(←↙↓↘RP) LP+RP
띄운후, ([illegible])LP, RP(어퍼[illegible])
띄운 후, 연어 낚기

나도 철인3의 달인!

철권3의 열기는 무더운 요즘 날씨 만큼이나 뜨겁습니다. 요즘에는 신 캐릭터들의 출현으로 인기를 계속 이어가고 있는 철권3. 철권3에 관한한 T.H.G가 아니라 그 누구보다도 자신있다고 생각하는 매니어들의 의견 또는 기술이나 비법 원고를 받습니다.

철권3 매니어들의 많은 참여 바랍니다. 이달에는 인천에 사는 김현창 씨의 글을 소개합니다.

철권3에서 이것만은 알아두자

1. 가드 데미지

18명 캐릭터의 선택 가능으로 조작한 기판들은 대부분 가드 데미지로 되어 있다. 가드 데미지란 일반 통상기뿐 아니라 모든 기술을 막는데에도 약간씩 체력이 줄어드는 것으로 딜레이가 적은 10단 콤보를 가진 캐릭터나 빠른 연타를 가진 캐릭터에게 유리하다.

2. 이지선다

3D격투 게임에는 상중하의 3가지 판정이 있다. 공격자가 중단을 공격할 것을 예상한 수비자는 서서 방어를 하게 된다. 반대의 경우는 앉아서 기다릴 것이고 바로 여기에서 실력차가 생기는 것이다. 공격에서 많이 성공시키면 이기는 것이고 수비에서 많이 방어를 해야 반격 기회를 잡을 수 있는 것이다. 그러니 상대방의 주력 이지선다를 잘 알아두어야 승리하는데 큰 도움이 된다.

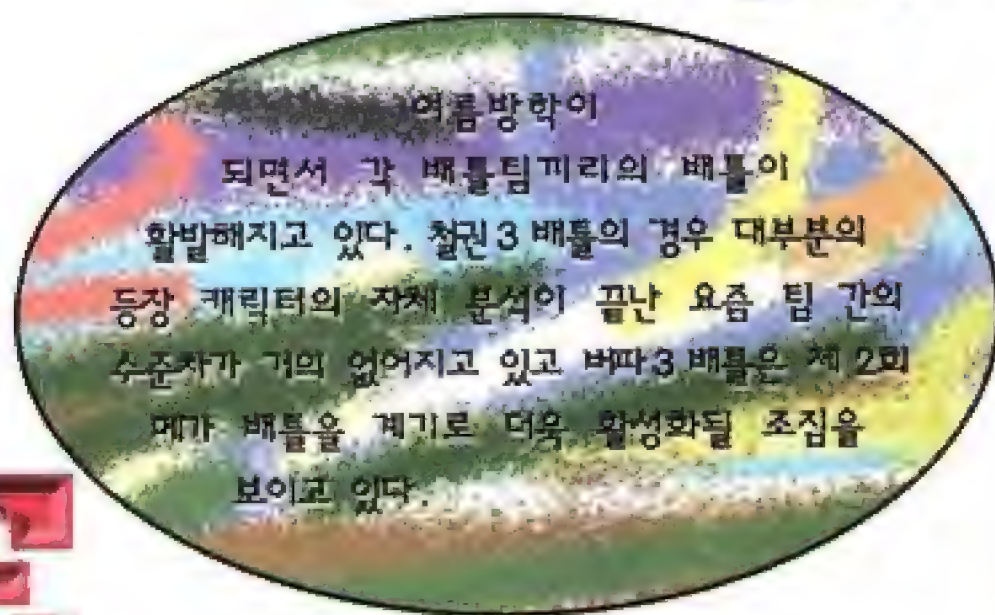
3. 선사후행(先思後行)

누구나 공격 패턴이 있고 수비 시에 보이는 개인만의 특이 행동이 있다. 그것을 먼저 포착해서 카운터를 날리거나 반대로 공격하는 것이 중요하다. 즉 레버와 버튼을 누르고 비비고 이것만 가지고는 절대로 이길 수 없다는 것이다. 머리를 많이 쓸수록 이길 확률이 크다는 것을 알아두자. 공격 전의 한 번에 생각, 정말 중요하다.

보내실 곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 협경빌딩 5층
월간 게임챔프 '철권3 담당자 앞'

연재

TEAM BATTLE

여름방학이 되면서 각 배틀팀끼리의 배틀이 활발해지고 있다. 철권3 배틀의 경우 대부분의 등장 캐릭터의 자체 분석이 끝난 요즘 팀 간의 수준차가 거의 없어지고 있고 버파3 배틀은 제 2회 메가 배틀을 계기로 더욱 활성화될 조짐을 보이고 있다.

제 2회 메가 배틀 버철 파이터3 팀 토너먼트 (2th Mega Battle Virtua Fighter3 Team Tournament)

♣ 주 최 : 하이텔 게임기 동호회
♣ 개최 목적 : 전국 버철파이터3 동호인들의 친목 도모 및 최강팀
♣ 일 시 : 1997년 8월 6일 ~ 8월 10일 (5일간)
예 선 : 8월 6일 A조 예선
8월 7일 B조 예선
8월 8일 C조 예선
8월 9일 D조 예선
※조별 2팀씩 8강 선발 본선 진출
본선 & 결선 : 1997년 8월 10일
♣ 참가 자격 : 4인 이상의 버철파이터 팀(중복 출전 금지)
♣ 상품, 참가비, 각팀 대전표 등은 참가 신청이 마감된 후 추후 공지 예정
예선은 4개조로 나누어지며 1회 대회 4강팀 이외의 팀은 추첨으로 조를 결정함
♣ 참가 신청 : 하이텔 게임기 동호회

제 2회 메가 배틀에 일본팀 초청 추진 중

이번 메가 배틀 주최측인 하이텔 게임기 동호회는 일본의 버철 파이터3의 명인인 캐사오 선수 를 비롯한 유명 배틀인들의 초청을 추진 중이다. 일본의 아케이드 잡지인 게메스트를 발행하는 신성사와 현재 연락을 취하고 있는 상태인데 캐사오 선수 등의 의향은 참가쪽으로 기울고 있으나 상세한 일정과 소요 비용, 또 개런티 문제로 협의 중인 것으로 알려졌다.

우리팀을 소개합니다

자신이 소속되어 있는 배틀팀을 팀배틀 소식통에 소개하고 싶은 분들은 팀 소개서와 팀원 전체가 함께 찍은 사진을 아래의 보내 주십시오.

■ 보내실 곳 : 서울시 마포구 상수동324-1 범경빌딩 5층 월간 게임챔프 '팀배틀 소식통' 담당자 앞

☞ PC통신을 이용하실 분은 아래의 ID를 이용해 주십시오.
※ 천리안/하이텔 ID :champg
※ 나우누리 ID : 네모네모

철권3 배틀팀 소개 H.O.T (Heroes Of Tekken)

저희 팀은 H.O.T 팀은 같은 학교에 다니기 때문에 협동심이 강하고 배틀을 시작한 지는 얼마되지 않았지만 투지만큼은 어느팀보다 강합니다. 앞으로 철권을 배우는 자세로 열심히 배틀에 임할 생각입니다. 그리고 저희 팀명에 대해서 어디서 많이 봤다고 생각하시는 분들을 위해 설명하겠습니다. 저희들은 나름대로 고심 끝에 '철권의 영웅들'이라는 뜻을 내포한 팀명을 찾다보니 그것이 Heroes Of Tekken이었습니다.

■팀장 : 이효준

단지 배틀을 먼저 하자고 한 이유로 팀장으로 뽑힘. 철권1, 2는 카즈야만 사용했고 철권3에서는 그의 아들을 사용. 끊임없는 공중 콤보 탐구심이 대단함. 패턴이 약간은 단순하지만 명실공히 팀 내 최강의 실력 보유 중. 그의 특기는 반격기의 재반격이다.

■부팀장 : 윤해상

철권1, 2부터 팀장과 함께 수련해 온 오랜 라이벌. 팀 내의 기둥으로 축이동에 능숙하다. 하지만 축이동을 너무 남발하는 점이 단점이기도 한다. 주로 화랑을 사용하는데 이유는 애국심때문이라고 한다.

■팀원 : 조정욱

철권2 때부터 철권에 빠져든 팀원으로 철권2에서는 주로 카즈야만를 사용했지만 철권3로 넘어오면서 주로 폴을 사용하는 반격기의 천재. 최근에는 화랑과 카자마 진에게도 관심을 갖고 있다. 그의 단점이라면 축이동에 익숙치 않다는 것.

■팀원 : 이효동 (유니텔 I.D -12230330)

Only 에디맨. 철권1, 2의 경험이 별로 없다. 하지만 해박한 게임 지식으로 연습에 몰두해 있다. 에디의 특성 상 특이한 공격을 많이 하지만 전혀 얍삽이가 아니라고 주장하고 있다. 하지만 패턴이 너무 단순하다는 것이 그의 단점이다.

■팀원 : 장현웅

철권2에서 부르스로 오락실을 평정했던 팀원. 철권3로 오면서 부르스가 사라지는 바람에 니나로만 맹 연습 중이다. 아직은 초보의 티를 벗지 못하고 있지만 발전 가능성은 충분하다.

■팀원 : 이지홍

철권2를 늦게 시작해서 금방 철권3로 넘어옴. 실력인지 운인지 그는 배틀 시 승률이 매우 높다. 현재 풍신류 캐릭터로 꾸준히 실력을 쌓고 있는 팀원. 실력의 기복이 심한 것이 흠이라면 흠이다.

■팀원 : 이명수

승부욕이 매우 강하고 기본기로 싸우는 것이 진정한 격투라고 생각하는 외골수 배틀맨. 요즘들어 연습량을 상당히 늘리고 있어 실력이 몰라보게 향상되고 있다. 풍신류 캐릭터를 좋아한다.

■팀원 : 황지현

기본적으로 격투에 소질은 있으나 노력이 부족하다.

아직까지 빛을 보지 못하고 있으나 잠재력이 충분히 기대되는 팀원. 특히 대전 시 심리전에 약한 것이 흠이다. 풍신류 캐릭터를 애용한다.

송백정치의 타마고치 정보국

이 코너는 타마고치에 관련된 국내외 최신 정보들을 독자들에게 알리는 코너입니다. 타마고치에 관해 알고 싶으시면 송백정치의 타마고치 정보국의 문을 두드리십시오.

"재래 게임샵으로는 유저에 어필할 수 없다! 이젠 복합 매장의 형태로 바뀌어야 산다"

반다이 타마고치가 대원동화를 통해 국내에 정식 발매된 지도 벌써 3개월이 지나고 있다. 그러나 서점이나 팬시점에서의 유통만으로는 소비자들을 만족시킬 수 없었다. 타마고치도 결국은 게임의 일종이기 때문에 게임시장을 배제해서는 살아남을 수 없는 것이다. 이에 대원동화는 용산의 대형 게임 총판인 월드베스트와 손잡고 타마고치를 비롯한 관련 팬시용품과 에반겔리온 등의 애니메이션 상품들까지 월드 베스트의 전국 유통망에 공급할 예정이다.

챔프는 월드베스트의 최 역 부사장을 만나 앞으로의 계획을 들어봤다.

"침체된 게임기 시장에 활력을 불어넣기 위해 저희 월드베스트는 요즘 최고의 인기상품인 반다이 타마고치를 비롯한 그와 관련된 팬시용품을 게임 시장에 독점 유통하기로 했습니다. 타마고치 이외에도 앞으로 발매될 타마고치 2탄, 또 게임챔프에 국내 최초로 소개되어 유저들의 관심이 절정에 이르고 있는 디지털 몬스터까지도 유통할 예정이고 그에 따른 복합 매장을 차례로 오픈할 예정입니다. 이제 반다이 타마고치를 사기 위해 서점이나 문방구에 예약을 해야하는 불편을 덜어드리겠습니다."

월드베스트의 최 부사장은 유저들의 취향이 다양해져 이젠 게임만으로는 그들에게 어필할 수 없다고 요즘 유저의 취향을 분석하면서 게임과 캐릭터 상품, 그리고 타마고치의 3개 아이템을 모두 갖춘 복합 매장의 필요성을 강조했다.

"월드베스트는 대원동화에서 이번에 들여오는 물량의 일정 부분을 할당받아 월드베스트의 전국 유통망에 공급하고 관련 캐릭터 상품 또한 순차적으로 들여와 게임의 정품화뿐 아니라 캐릭터 상품의 정품화에도 노력하겠습니다."

대원동화와 월드베스트의 유통 계약으로 이들 양사는 타마고치와 에반겔리온 등의 오리지널 캐릭터 상품화를 통해 기존의 카피 캐릭터 상품들을 점진적으로 근절시켜 나갈 방침이라고 최 부사장은 덧붙였다.

월드베스트 최 역 부사장

종합 팬시 상품점 애니랜드 개장!

반다이 타마고치의 국내 공급원인 대원동화는 지난 6월 28일 남산의 드라마센터 맞은 편에 국내 최초의 캐릭터 전문 매장인 '애니 랜드' 1호점을 오픈했다.

애니 랜드에는 대원동화에서 발행되는 만화잡지, 단행본과 애니메이션 비디오를 비롯해 슬램덩크, 에반겔리온, 공각기동대, 드래곤볼, 세일러문 등의 관련 팬시 용품과 국산 제작의 붉은매, 영심이의 관련 상품 등 총 500여종의 상품이 비치되어 있다.

특히 애니랜드에는 요즘 품절 상태인 타마고치의 신종발견이 25,000원에 판매되고 있고 35,000원 이상 구입한 고객에게 타마고치 경품권을 발급해 추첨을 통해 타마고치를 선물하고 있다.

대원동화는 남산에 애니랜드 1호점 오픈을 계기로 전국에 애니랜드 체인점을 개설해 애니메이션 캐릭터 상품은 물론 타마고치를 원활하게 공급할 예정이다.

▼ 바깥에서 보기에도 국내 최대 규모임을 알 수 있다

▲ 에반게리온 캐릭터 상품들. 신지의 장갑도 보인다

▲ 신종 타마고치가 25,000원에 팔리고 있다

▲ 신간담, 에반게리온 등의 프라모델도 있다

Aniland
남산오름방향
국립영화진흥시
퇴계로 방향
세종호텔
리라초등학교
구 드라마 센터
서울예전

약도 (지하철 4호선 명동역 마작 10분 거리)
Tel : 애니랜드 1호점 (02-754-9194)

이젠 타마고치로도 팀배틀이 가능하다구요!

"보다 강하게 보다 씩씩하게!" 이 문구는 청소년 헌장에 나오는 청소년을 건전하게 육성해야 한다는 표어가 아니고 배틀이 가능한 대전형 타마고치인 '디지털 몬스터'의 육성을 위해 유저들이 외치고 있는 구호이다. 지난호에 이어 이번달에도 화제의 타마고치 디지털 몬스터의 특급 정보를 공개한다.

디지털 몬스터

■기종: 키 홀더
■장르: 육성시뮬레이션
■제작사: 반다이
■현지 발매일: 97년 6월 이순
■현지 발매가: 1,980엔

디지털 몬스터는 성장기 때부터 대전을 펼칠 수 있다. 그럼 대전에서 잘 싸우려면 어떻게 해야 하나? 바로 여기에 그에 대한 요령이 있다. 잘 알아두도록.

잘 키운 '디지털 몬스터' 열 '타마고치' 부럽지 않다?!

성숙기에 접어든 일부 디지털 몬스터 모습 공개!

힘이 아주 좋아 보이는데… 이들은 어떤 대전을 펼쳐 보일지 사뭇 궁금!

아기 디지털 몬스터

소년 디지털 몬스터

청년 디지털 몬스터

헤비 드래곤?

본명은 '시들러 몬스터'! 히틀러와 무슨 관계라도? 날카로운 어금니와 뱀같은 몸이 특징. 비늘이 갑옷 역할을 하는 것같다. 그렇다면 혹시… 바다에 사는 드래곤이 아닐까??

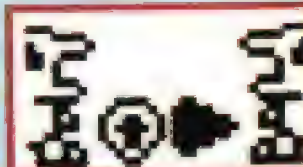
공룡

다이너마이트 같은 몸을 가진 다이너 몬스터! 체력과 공격력이 상당할 듯! 날카로운 손톱이 매력적?!

파이어 맨

이젠 불꽃 속이 어닌 불꽃 몸뚱이가 유행이려나… 불꽃으로 온몸이 뒤덮인 개성파 캐릭 몬스터! 활활 타오르는 불꽃처럼 대전도 뜨겁게…

식사

잘 싸우려면 역시 힘이 최고! 먹이로 배를 든든하게 해 주자. 먹는 모습이 아주 귀엽네?!

트레이닝

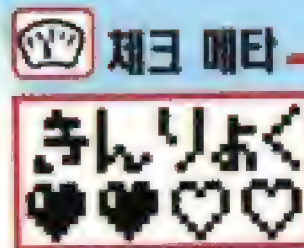
가공의 적과 싸워 체력을 단련시키자. 5회 승부에서 3회 이상 이기면 근력 UP!

대전 배틀

BATTLE

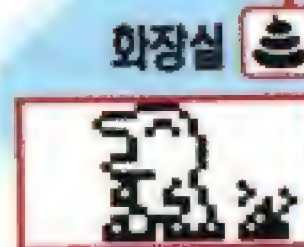
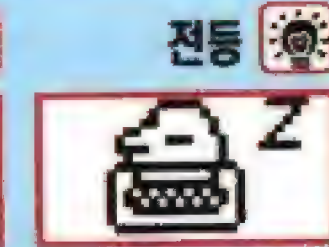
라이벌 디지털 몬스터와 손에 땀을 쥐게 하는 대전 전개! 이기면 태양이, 지면 해골이 나타난다

체크 메타

きんりょく

연령, 체중, 공복도, 근력, 기초 체력, 대전 결과 전적과 디지털 몬스터의 현재 상태 체크!

호출 사인

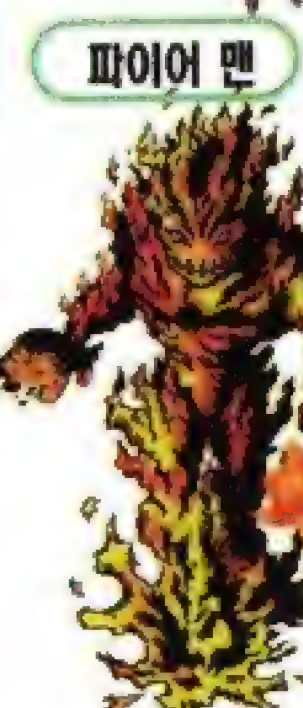
배가 고프거나 트레이닝 할 때 부르는 사인!

화장실

배설물은 물로 바로바로 치워 주자. 만약 계속 쌓아 둔다면 디지털 몬스터가 병들고 말 것이다

전등

디지털 몬스터가 잠들면 전등을 꺼 주자. 잠은 언제나 푹 자두는 것이 좋거든!

치료

대전이 끝난 후, 디지털 몬스터에 상처가 나 있는 경우가 있다. 이 때는 주사를 놓아 회복시켜 주자

지지리치의 타마고치 Q&A

이달의 「지지리치의 타마고치 Q&A」에서는 타마고치 유저 여러분들이 가장 궁금해하는 두가지의 질문에 대해 집중 분석해 만족할 만하고 명쾌한 해답을 드리겠습니다.

질문1 타마고치에게도 밤이 필요한가요?

지금까지 여러차례에 걸쳐 타마고치를 키운 게이머라면 어떻게 하면 타마고치가 오래 사는지 어느 정도 알고 있을 것입니다.

또 게임챔프의 육아 북을 꾸준히 작성해 온 게이머라면 어떻게 키우면 어떤 캐릭터로 변하는지도 알고 있을 것입니다.

하지만 여기서는 궁극적으로 타마고치를 잘 키우는 방법을 알려드리려 합니다. 우선, 이 방법을 전수 받으려면 육아 차트(언제 호출하고, 언제 대변을 보고, 언제 병이 들고...등을 적어 놓은 시간표)가 필요합니다.

우선 차트를 신경써서 자세히 봅시다. 뭔가가 느껴지지 않습니까?

배설 시간을 예로 들어보면 타마고치는 3시간마다 배설하게 되어 있는데 만약 잠자기 1시간 전에 배설을 했다면 다음 배설 시간은 다음날 타마고치가 눈을 떴을 때부터 2시간 후인 것입니다. 결국 자고 있는 시간은 0으로 아무런 의미가 없는 것입니다.

식사나 기분 전환 메타도 마찬가지입니다! 잠자기 직전에 이것을 가득 채워 놓았다면 타마고치가 아침에 눈을 떴을 때도 가득 차 있습니다.

인간의 경우 3일 동안 잠을 안자고 있으면 의식이 몽롱해지고 깨어 있다 하더라도 자고 있을 때의 뇌파가 나온다고 합니다. 그렇다면 타마고치는 어떨까요? 정말로 타마고치에게 있어서 밤은 아무런 의미가 없는 것일까요? 그 해답을 지금부터 풀어 나가 봅시다.

밤을 없앨 수 있다구요!

구체적인 방법은 타마고치가 잠자고 있을 때 B버튼을 눌러 시계 화면을 불러 냅니다. 그런 다음 A버튼과 C버튼을 동시에 누르면 시계가 멈추면서 SET 상태로 되어 버릴 것입니다. 이 상태에서 타마고치가 일어나기 직전의 시간으로 맞춰 놓은 다음 다시 타마고치 화면으로 원위치시켜 놓으면 1분도 채 지나지 않아 타마고치가 잠에서 깨어나게 됩니다.

저는 이와 같은 방법으로 타마고치를 키워 봤습니다. 그리고 기존의 차트와 비교해 보았습니다. 결과는?

"변화가 없었습니다!"

변화가 없다? 결국 타마고치에게 있어서 밤, 즉 수면은 있어도 그만 없어도 그만인 셈입니다. 다시 말해 밤은 없애버려도 성장에는 아무런 지장을 주지 않는 것입니다.

궁극의 공략법 「2배로 빨리 키우는 요령」

밤을 없애면서 키우면 보통 때보다도 약 2배에 가까운 속도로 타마고치를 키울 수 있습니다. 이것이야말로 「궁극의 육아법」인 것입니다.

여러분이 만약 「타마고치」가 발매되자마자 구입했다고 합시다. 그리고 이 비법을 사용했다면 그 누구보다도 먼저 어덜트치로 키웠을 것이고, 또 그 누구보다도 먼저 숨겨진 캐릭터를 발견했을 수도 있습니다.

이 방법은 속임수가 아닙니다. 정당한 공략법으로 현재까지 이것에 버금가는 최상의 방법은 없다고 해도 과언이 아닐 것입니다. 단, 이 방법에도 한가지 결점은 있습니다. 그것은 바로 게이머가 밤에도 자지 않고 깨어 있어야만 한다는 것. 최대의 효과를 누리는 공략법인 만큼 그에 따르는 고통은 있는 것입니다.

불과 24시간 안에 코도모치로 변신

이 비법의 위력을 변신하기까지의 시간과 비교해 봅시다. 만약 AM 9시에 스타트했다면 보통의 양육 방식으로는 다음 다음날 AM 11시 10분에 코도모치로 변신하게 됩니다. 이미 눈치 채신 분들도 많을 것이라고 생각하지만 변신 시간은 (유전자에 의해)결정되어 있습니다. 그렇다고 해서 몇시 몇분이라고 정해진 것은 아닙니다. 스타트시킨 다음부터는 경과 시간이 결정되어 있는 것입니다 (단, 타마고치가 자고 있는 시간은 계산에 넣지 않아야 함).

이렇게 보통의 양육 방식으로 키우면 코도모치로 변신하기까지 총 50시간 10분이 걸리게 됩니다. 그런데 앞에서 가르쳐 드린 새로운 육아 방법을 사용하면 이틀 분의 수면 시간(베이비치는 13시간 잔다×2)을 없앨 수 있으니까 24시간 10분이면 코도모치로 변신시킬 수 있습니다. 또 시계를 맞추는데 필요한 시간을 5분씩 잡는다 하더라도 5분×2=10분이기 때문에 게임을 시작했을 때부터 24시간 20분만 지나면 충분히 코도모치를 볼 수 있게 되는 것입니다. 결국 여러분은 만 하루만 있으면 코도모치를 볼 수 있습니다.

코도모치로의 변신은 3세 또는 4세?

그런데 코도모치를 키우다 보면 변신 연령이 가끔씩 달라질 때가 있는데 그 원인에 대해 잠깐 짚고 넘어가 봅시다.

베이비치에서 코도모치로의 변신은 이미 설명한 바와 같이 잠자는 시간을 제외하면 24시간 10분 후입니다. 아래 차트는 표준 양육 방식으로 키운 타마고치의 육아 기록으로, 씌여져 있는 그대로 AM 9시에 스타트시키면 3살 때 코도모치로 변신합니다.

9:00	스타트		
05	부화(0세)		
20		배설	
39		해골	
45	취침		
50	기상(1세)		
50		배설	
10:10	변신		
15		배설	
12:40			호출
13:15		배설	
16:12			호출
16:15		배설	
19:15		배설	
20:00	취침		
9:00	기상(2세)		
11:15		배설	
11:40			호출
14:15		배설	
16:00경			해골
17:15		배설	
20:00	취침		
9:00	기상(3세)		
15		배설	
11:10	코도모치로 변신		

이번에는 원래 타마고치가 자는 시간대인 AM 7시 30분에 스타트 했을 경우, 어떻게 되는지 알아봅시다.

7:30	스타트		
35	부화(0세)		
50		배설	
8:09		해골	
15	취침		
20	기상(1세)		
20		배설	
40	변신		
40	취침		
9:00	기상(2세)		
05		배설	
11:30			호출
12:05		배설	
15:02			호출
15:05		배설	
18:05		배설	
20:00	취침		
9:00	기상(3세)		
10:05		배설	
10:30			호출
13:05		배설	
15:00경			해골
16:05		배설	
19:05		배설	
20:00	취침		
9:00	기상(4세)		
10:00	코도모치로 변신		

차트를 보면 알겠지만 타마고치는 첫번째 변신이 끝나면 바로 자버립니다. 하지만 20분 후면 정해진 기상 시간이기 때문에 눈을 뜹니다. 여기서 눈에 띄는 것이 바로 연령입니다.

자고 일어나면 한살 먹는 타마고치의 법칙 때문에 스타트에서 불과 1시간 30분밖에 지나지 않았는데도 2세가 되어 버린 것입니다. 때문에 세째날 AM 10시에 코도모치로 변신한 타마고치는 4세. 이처럼 게임을 언제 시작하느냐에 따라 3세 또는 4세가 되는 것이니까 자신이 타마고치를 잘 키워서, 또는 못 키워서 연령이 차이가 나는 것이 아님을 명심해 두십시오.

질문2 죽어가는 타마고치를 다시 살릴 수 있는 방법은 없나요?

「키우고 있던 타마고치(어덜트치)가 갑자기 너무 많이 먹어 위급한 상태에 빠지더니 곧 죽어 버렸다!」

타마고치를 키운 적이 있는 사람들 중에 이런 경험을 겪은 사람도 많이 있을 것입니다. 지금까지는 타마고치의 라이프 사이클이 일단 죽음으로 돌입하면 아무리 잘 돌봐줘도 결국에는 죽어 버렸을 것입니다. 그럼 이쯤에서 제가 오랜 경험을 통해 발견해낸 「지지리치의 궁극의 소생술」을 공개하겠습니다. 이 소생술로 이제는 타마고치를 위급한 상태에서 다시 원래의 상태로 되돌릴 수 있을 것입니다.

소생시킬 수 있는 방법은?

타마고치의 라이프 사이클이 죽음으로 돌입한 경우, 생명의 연장을 기대할 수 있는 확실한 방법은 '간식을 주지 않는 것' 입니다. 하지만 이 방법으로 연장시킬 수 있는 시간은 그리 길지 않습니다. 잠시 후 해골 마크가 나오고 경고음이 울리면서 또다시 위급한 상태에 빠지고 모든 커맨드가 말을 듣지 않을 것입니다. 하지만 실망하지 말도록! 여기 「지지리치의 궁극의 소생술」이 있으니까!!

버튼을 아무리 눌러도 반응을 보이지 않으면 '외과 치료'를 하면 됩니다.

> **준비물** 수술용 칼… 이 아니라 사실은 작은 십자형 드라이버. 이것으로 타마고치의 뚜껑을 열면 되는 것입니다.

하지만 촉각을 다투는 일인 만큼 타마고치의 라이프 사이클이 죽음으로 접어들었다고 느꼈을 때 미리 나사를 빼 놓은 뒤 테이프로 붙여 놓으면 훨씬 편할 것입니다. 드디어 위급함을 알리는 경고음이 울리기 시작하면 즉시 뚜껑을 엽니다. 단, 이때 뚜껑을 완전히 열면 안됩니다.

아래 부분은 그대로 둔 채 윗 부분만 1센티정도 살짝 열면 될 것입니다. 그러면 건전지의 접촉이 나빠지고 동시에 화면이 희미해질 것입니다. 이 상태에서 화면이 점점 희미해져 거의 사라질 때쯤 다시 뚜껑을 닫아 봅시다. 전기가 통하고 화면은 다시 선명해질 것입니다. 그래도 해골 마크가 사라지지 않고 계속해서 경고음이 울리고 있다면 이와 같은 방법을 반복해 봅시다. 치료를 위해 주어진 시간은 약 1분 정도. 길다면 길고 짧다면 짧을 수도 있는 이 시간에 타마고치의 소생을 위해 끝까지 노력해 봅시다.

2가지 소생술

타마고치를 소생시키는 방법에는 타이밍(화면이 사라지는 순간에 소생시킨다)이 중요한 것과 건전지의 ON · OFF를 이용하면서 (B버튼을 연타하는 것)이 있습니다.

물론 여러가지 방법을 연구하고 있지만 설령 소생에 성공했다고 하더라도 버그가 심하게 나타난다거나 연타에 반응하지 않는 등 '후유증'이 생기는 경우도 많습니다.

하지만 지금까지 위급한 상태에 빠지면 죽음에서 벗어날 수 없다고 생각한 타마고치를 죽음의 늪에서 건질 수 있는 경이로운 '외과 수술'이기 때문에 당연히 실패가 있을 수도 있습니다. 0.1%의 가능성이라도 존재한다면 도전해 볼 가치는 충분히 있다고 생각합니다.

만약 소생에 실패한 경우에는 키우던 타마고치는 사라지고 알의 상태가 되고 말 것입니다. 즉, 리셋한 것과 같은 상황이 되는 것입니다. 때문에 키우던 타마고치의 유령도 볼 수 없고 연령이 표시된 화면도 불러낼 수 없습니다. 또 알을 낳는 순간도 볼 수 없을 것입니다. 이처럼 소생술에 실패했을 경우에는 마이너스적인 요인이 더 많습니다.

콜드 슬리프도 발견!

언젠가 불치병을 가지고 있는 사람을 냉동 보존하여 훗날 소생시키려는 내용이 발표되어 화제를 불러 일으킨 적이 있습니다.

타마고치에게도 이와 비슷한 소생이 존재합니다. 이 방법은 위급한 상태에 빠지기 전에 사용하면 안되는데 먼저 B버튼을 눌러 시계 화면을 불러낸 뒤 A버튼과 C버튼을 동시에 눌러 시계를 SET상태로 합니다.

이렇게 하면 시계가 멈추기 때문에 타마고치가 순간 냉동되는 것입니다. 건전지에 약이 계속 남아있는 한 타마고치는 계속해서 '냉동 상태'로 있게 되는 것입니다. 만약 시계 화면이 싫은 사람은 시계를 밤 0시로 맞춰 봅시다. 사랑하는 타마고치의 잠자는 모습을 계속해서 볼 수 있을 것입니다.

단, 이런 방법을 사용하면 배설 시간 등 사이클이 흐트러지고 연령도 정확하게 표시되지 않는다는 점을 명심해 둡시다.

타마고치 독자방

이 코너는 타마고치를 보유한 독자들이 게임챔프에서 자신의 고유번호를 부여받아 참여하는 코너입니다. 자신의 타마고치를 키우면서 경험했던 에피소드나 자신이 직접 그린 타마고치에 관련된 그림을 보내 주십시오. 독자 여러분들의 많은 참여 바랍니다.

*타마고치를 가지고 계신 분들 중 아직도 고유번호를 받지 못한 독자들은 재빨리 챔프로 전화(02-3142-6848)를 걸어 번호를 받읍시다.

살아있는 신토불이 타마고치가 나왔어요!

제가 이렇게 글을 띄우는 이유는 이미 교육부에서도 문제로 삼았고 정서적으로 좋지 못하다는 타마고치 때문입니다. 그래서 저희 학교에서는 그에 대한 대안으로 건전한 새로운 육성 게임이 한창 인기라서 소개하고자 합니다. 그 이름은 바로 '타마 개미(또는 헬로 개미)'라고 합니다.

타마 개미를 만드는 방법은 깨끗한 우유곽(또는 투명한 PET병) 속에 모래(흙)를 반 정도 채운 후 지나가는 개미를 한두마리 잡아 넣고 셀로판지로 덮은 후 공기구멍을 뚫어주면 완성입니다.

제작비도 거의 들지 않고 실제 빵부스러기를 주며 키워나가기 때문에 기계적 성장이 아닌 신선하고 자연적으로 커가는 모습을 볼 수 있으며 가장 중요한 것은 신토불이 육성 시뮬레이션 게임이라는 점입니다. (주의 : 유사품인 타마바퀴, 타마 쥐며느리에 조심)

죽어서도 웃음짓는 밍쿠치치 모습에 코끝이 찡~

안녕하십니까? 전 타마고치를 제 몸의 한조각으로 생각하고 그 누구보다도 아껴주고 있습니다. 하지만 제 타마고치는 오야지치로 변해보지도 못하고 긴지로치에서 죽었습니다. 그래서 죽었다고 게임챔프에 전화를 하니 타마고치가 했던 이상한 행동과 특징을 그려서 글과 함께 보내달라고 그러시더군요. 하지만 제 타마고치는 베이비치일 때 8시, 마루치 때 8시에 타마치 때 9시, 긴지로치일 때 10시에 자고 9시에 일어나는 것이 고작이었습니다. 그리고 사실 전 타마고치가 죽었을 때의 정확한 시간을 모릅니다. 맨날 학교에 갖고 다니다가 하도 친구들이 만지작거려서 하필이면 죽어버린 그날 집에 놓고 간 것입니다. 학교에서 돌아온 저는 타마고치에게 미안한 마음이 들어 열심히 놀아주려고 타마고치를 보니 벌써 죽어 천사가 방긋 웃고 있는 것이 아니겠습니까? 그때 전 코 끝이 찡했습니다. 자식의 죽음도 지켜보지 못한 부모에게 웃음을 보여주었기 때문입니다.

지금은 키우고 있지 않지만 방학 때 다시 긴지로치로 키워 한없는 삶을 살게 해 주고 싶습니다.

지지리치의 어드바이스

일단 성현 군의 타마고치가 오야지치가 되지 못하고 긴지로치에서 죽었다니 정말 안됐군요. 제가 보기에는 성현군의 밍쿠치치의 사인(死因)은 친구들이 만지작거리다가 너무 밥을 많이 주었거나 과다한 운동을 시켜서 그런 것 같군요. 밍쿠치치가 죽어서도 웃음을 보였다는 말에 이 지지리치도 가슴이 뭉클하군요. 어쨌든 방학 때에는 더욱 더 정성을 다해 키워 반드시 오야지치로 만드시길 바라겠습니다.

또 박지운 군의 교장 선생님은 참 현명하신 분 같군요. 대부분의 학교에서 타마고치 금지령을 내리고 있는 반면에 지운군의 학교에서는 아주 교육적인 방법으로 실제 생물을 키우고 있으니 말입니다. 다른 챔프 독자들도 이번 여름방학에는 지운군처럼 전혀 부담이 되지 않는 실제 생물을 키워보는 것도 좋을 것 같네요.

타마고치 아트 갤러리

타마고치 한국 이름 지어주기 공모전

지난호에 실시한 타마고치 한국 이름 지어주기 공모전에 참여해주신 많은 독자분들께 감사드립니다. 여러 응모작 중에서 가장 성의있고 적합한 작품을 아래와 같이 4편 뽑았습니다. 그러나 마감 후에도 많은 엽서가 밀려와 이번트를 1개월 더 연장하겠습니다. 독자 여러분들의 많은 참여 바랍니다.

보내실 곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 월간 게임챔프 타마고치 담당자 앞
마감 : 1997년 7월 25일까지
상품 : 타마고치 지점토 열쇠고리

	이한별 T-9605-229	이완섭	송석한 T-9605-240	나소영 T-9605-211
베이비치	귀염치	아가치	애기치	꼬마치
마루치	스마치	웃음치	꼬맹이치	돌맞이치
쿠치타마치	주둥치	삐쭉부리치	입삐죽치	삐쭉치
타마치	동그리치	씩씩이치	꾸러기치	꾸러기치
긴지로치	왕건달치	뭉뭉치	뺑권치	생글치
쿠치파치	느림치	삐쭉씩씩치	느긋치	통통치
마스쿠치	누가바치	너구리치	너구리치	개구쟁이치
뇨로치	식충치	울쟁이치	심술치	귀신치
타라고치	두텁치	뽀뽀치	부리치	왕삐쭉치
마메치	아이손타치	신동치	똘똘이치	귀염둥이치
오야지치	아자시치	파파치	아버지치	아저씨치

이제 동물은 싫어! 사람을 키울래!

마이 베이비

지난호 게임챔프의 타마고치 특보로 조금 소개된 바 있는 나노가 국내 애니토피아에 의해서 마이 베이비라는 이름으로 상륙했다. 그동안 외계생물이나 동물 키우기에 질린 유저들에게는 또 하나의 새로운 양육 체험 시뮬레이션으로서 각광받을 듯하다.

미국과 홍콩 등지에서 타마고치의 판매량 상회

마이 베이비는 미국의 플레이 메이트사가 개발한 새로운 형식의 육성 시뮬레이션 게임기로 삼성전자의 I.C를 사용하고 있고 일본을 제외한 홍콩과 미국 등지에서는 반다이의 타마고치보다 실제 판매량에서 앞서고 있다고 한다.

캐릭터 디자인도 기존의 타마고치류 게임에 등장하는 동물이나 몬스터와는 달리 귀여운 아기로 설정해 친숙함을 더하고 있고 영문 알파벳으로 자신이 직접 아기에게 이름을 지어 줄 수도 있기 때문에 더욱 애착을 가지고 키울 수 있다.

한편 그래픽의 경우도 기존의 제품들이 80컷에 불과한 반면에 마이 베이비는 약 120컷에 달하고 있어 훨씬 다양하고 풍부한 환경과 표정 연출이 가능해졌다.

액정으로 표현된 재미있는 오프닝

게임이 시작되면 여러 화면이 지나가는데 5초 정도 결혼 축가가 나오며 축가가 끝나면 앰뷸런스가 엄마를 태우고 병원으로 간다. 그때 의사가 등장해 6분에 걸쳐 엄마의 출산을 도우며 바로 탄생할 아기의 이름을 정하도록 권유한다. 아기가 태어날 때까지는 시간 조정, 이름을 짓기 위한 선택 버튼과 리셋 등의 조작만 가능하다.

아기가 태어나기 전에 이름을 지어야 한다

B나 C버튼을 누르면 A ~ Z까지 영문 글자를 8자 이내로 선택할 수 있다. A버튼을 누르면 다음 글자를 선택할 수 있고 이름이 모두 지어지면 D버튼을 눌러 입력을 완료한다. 생일 축하 음악이 나오면서 아기가 탄생한다. 그러나 D버튼을 누른 후에는 이름을 변경할 수 없다.

A버튼 - 시계 모드 변환키
B버튼 - 시간 조정키
C버튼 - 분 조정키
D버튼 - 확정키

마이 베이비의 탄생

아기가 태어날 때 남자나 여자 아기를 임의로 선택할 수 없다. 화면 상에 기어다니는 갓난 아기가 나타나면 양육의 순간이 시작된 것을 의미한다. 밥을 먹이고 놀아주고 목욕을 시키거나 교육을 하는 것까지도 보호자의 손에 맡겨진 것이다. 아기는 잠시도 쉬지 않고 움직거리며 성장한다.

마이 베이비의 해피 엔딩

아기가 3살이 되면 보호자는 결혼 상대자를 태어나게 해 줘야 한다. A와 D버튼을 동시에 누르면 또 다른 아기가 태어나는데 원래 키우던 아기가 남자 아이였다면 여자 아이가 태어나게 된다. 아기가 3살이 되기까지는 12일이 걸리고 행복한 결혼에 골인하기까지는 24일이 걸린다. 보호자가 두 아이를 훌륭하게 양육했다면 6살의 남자 아이와 3살이 된 여자아이가 결혼을 하게 되는 것이다. 그 후 둘 사이의 2세를 태어나게 하려면 A와 D버튼을 동시에 누르면 된다. 그러면 먼저 키운 아이들의 이름이 아빠, 엄마의 이름으로 기록되고 2세도 3살까지 성실하게 양육하면 행복한 가정을 이루게 된다.

마이 베이비 타기 5행시 짓기 이벤트

마, 이, 베, 이, 비 라는 글자를 문장의 맨 앞에 놓고 5행시를 지어 보내주세요. 코믹한 내용도 좋고 이 게임기와 관련된 내용이면 더욱 좋습니다. 응모하신 분들 중 3명을 추첨하여 게임파티(02-701-4633)에서 제공하는 '마이 베이비'를 1개씩 드립니다.

보내실 곳

서울시 마포구 상수동 324-1
범경빌딩 5층
월간 게임챔프 '마이 베이비
5행시' 담당자 앞

양육 아이콘 설명

식사 모드
아기가 울기 시작하면 B나 C버튼으로 식사 모드를 선택하고 D버튼으로 결정해 다시 B나 C버튼으로 음식 종류를 선택해 D버튼으로 결정하여 먹인다. 높은 영육 점수를 받기 위해서는 아기에게 균형적인 식사를 주어야 한다. 음식의 종류와 식사 회수는 나이가 들면서 조금씩 변하므로 잘 관찰해야 한다.

점등/ 소등 모드
아기가 낮잠이나 밤에 잠을 자기 시작하면 B또는 C버튼 점등/소등 모드를 선택하고 C버튼으로 소등 모드를 선택, D버튼으로 결정해 불을 끈다. 잘 때 불을 꺼주지 않으면 잘 자지도 않고 병에 걸리기 쉽다. 하지만 아기가 잔다고 해도 보호자가 임의로 아기를 깨울 수 있다. 방법은 우선 불을 켜고 교육 모드로 아기를 깨운 후 필요한 조치를 취하면 된다. 아기를 10분 동안은 깬 상태로 있게 할 수 있지만 그렇게 되면 아기가 수면 부족으로 성장에 문제가 생길 수도 있다.

병원 모드
이 마크가 나타나면 아기가 병에 걸린 것이다. 이때는 B나 C버튼으로 병원 모드를 선택해 D버튼으로 의사에게 데려간다. 그러면 4종류의 치료약이 나오고 식사와 함께 약을 줘야 한다. 약을 4번에 걸쳐서 주면 아기의 병은 완치된다. 아기가 병에 걸리면 첫번째 치료 전까지는 모든 양육 모드를 거부하게 된다. 완치되기 전까지 아기 얼굴 마크가 화면에 나타난다.

게임 모드
아기의 양육에 운동은 아주 중요한 부분을 차지하는데 너무 무리하게 시키면 아기가 병에 걸리기도 한다. B나 C버튼으로 게임 모드를 선택한 후 D버튼으로 결정, 다시 B나 C버튼으로 게임의 종류를 선택해 D버튼으로 결정해 게임을 시작한다.

게임1 - 가위, 바위, 보 게임
방식은 가위,바위,보 게임과 동일하고 아기의 얼굴에 가위, 바위, 보 마크가 나타나는데 가위는 B, 주먹은 C, 보는 D버튼을 누르면 된다. 게임 당 5번의 승부를 겨루게 되는데 아기가 이기면 트로피가 나오고 아주 즐거워한다.

게임2 - 달리기 게임
이 게임은 정해진 시간 내에 결승점까지 달리는 운동을 겸한 게임이다. 화면에서 아기가 달리는 방향으로 버튼을 연속해 누른다. 오른쪽은 C버튼, 왼쪽은 B버튼을 사용하여 20초 안에 결승점에 도달하면 트로피가 나오고 아기가 즐거워한다.

화장실 / 목욕 모드
화면에 대변 표시가 나오면 아기를 화장실로 데려가야 한다. 이때 빨리 대변을 치워줘야 아기가 병에 걸리지 않는다. 또 화면에 별자국 표시가 나오면 몸이 더러워졌다는 뜻이다. 이때는 목욕을 시켜야 한다.

체크 모드
이 모드에서는 아기의 현재 상태를 모두 체크할 수 있다. 아빠의 이름, 엄마의 이름, 나이, 몸무게, 신장, 행복 지수, 포만감 지수, 예절 지수 등 B나 C버튼을 한번 누를 때마다 순서대로 나타난다.

예절 교육 모드
화면의 좌측 상단에 이 표시가 나오면 아기가 어리광을 부린다는 뜻이다. 그럴 때는 예절 교육 모드로 교육을 시켜야 한다. 이 표시는 오랫동안 돌보지 않았을 때나 아기가 많이 어릴 때 나타난다. 아기는 기본적인 예절 지수를 가지고 있지만 훌륭한 성인으로 키우기 위해서는 항상 체크해야 한다.

아기의 호출
오랫동안 아기와 놀아주지 않거나 돌보아주지 않으면 아기가 호출을 한다. 일단 호출이 오면 체크 모드를 확인하고 아기가 원하는 것을 해 줘야 한다. 상태 체크에서 아무 이상이 없을 경우 간식이나 목욕을 시켜주면 호출 모드가 꺼지면 서 일상 생활로 되돌아 온다. 그러나 호출 모드가 34시간 동안 계속 지속되면 아기는 결국 죽게되고 게임은 끝나버린다.

포켓 몬스터 카드

-제 3회-

복습! 카드 배치 방법

■트래시(トラッシュ)
기절한 포켓 몬스터, 사용한 에너지 카드 또는 트레이너 카드를 놓아두는 장소

■핸드 카드(手札-てふだ)
자신이 들고 있는 카드를 말하는 것으로 자기 순서일 때 사용할 수 있다. 상대방이 볼 수 없게 잘 간수하자. 처음에는 7장, 게임 중에는 매수제한이 없다.

상대방

■카드더미(山札-やまふだ)
잘 섞어 차례대로 겹쳐 둔 다음 자신의 순서가 되었을 때 한장씩 뽑는다.

■사이드 카드(サイドカード)
게임을 시작할 때 6장을 모아서 놓아둔다. 상대방 포켓 몬스터를 기절시켰을 때마다 카드 더미에서 중에서 카드를 1장씩 뽑을 수 있다.

상대방 영역

■독 카운터(どくカウンター)
'독'과 변화유무를 표시할 때 사용한다.

■포켓 몬스터 코인(コイン)
한사람당 하나씩 준비한다.

자기 영역

■데미지 카운터
(ダメージカウンター)
1개가 10데미지를 표시한다.

■배틀장(バトル場)
각각의 대전 몬스터를 놓아두는 장소. 대전 포켓 몬스터만 기술을 사용할 수 있는데 상대방 대전 포켓 몬스터에게 그 데미지를 줄 수 있다.

자신

■벤치(ベンチ)
대기하고 있는 포켓 몬스터를 놓아두는 장소. 대전 포켓 몬스터와 교체할 수 있고 대전 포켓 몬스터가 기절했을 때도 교체할 수 있다. 5마리까지 둘 수 있다.

또깜과 지지리의 포켓 몬스터

아.. 어디 포켓 몬스터 좀 없나?
음~
힐금힐금
우와. 미니스커트닷!
뭔가 느껴짐
다다다
으아악
뭘 그렇게 뚫어지게 쳐다보는 거야! 포켓 몬스터 카드 게임으로 한판 붙어 볼까?
그, 그렇게 무서운 걸...
윽!

그런데 포켓 몬스터 카드 게임이 뭐야?
콰당
후후.. 내가 설명해 주지!
너, 너는...
송백정!
송백정 : 포켓 몬스터에 있어서 천재로서 데이터 수집량은 세계 1위이다.
이것이 바로 포켓 몬스터 카드 게임이다!
짠
이 안에는 60장의 카드가 들어 있는데
상자마다 카드들이 모두 틀려!
자, 이거 너한테 줄께!
고, 고마워
우와, 이 속에 어떤 카드들이 들어 있을까...?
두근 두근

포켓 몬스터 카드 게임 상품 리스트

점점 인기가 치솟고 있는 포켓 몬스터 카드 게임. 때문에 카드뿐만 아니라 좀 더 편리하게 플레이할 수 있도록 여러가지 상품도 등장하고 있는데 그 상품들을 간략하게나마 소개하기로 하겠다.

■화석의 비밀
(97년 6월 하순 발매 예정)
확장 팩의 제3탄으로 10장의 카드가 들어 있다. 화석 포켓 몬스터가 포인트 (예정 가격 291엔)

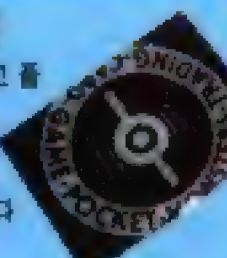
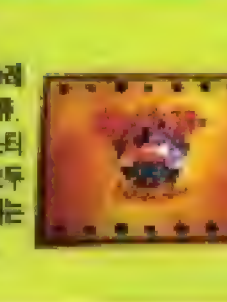
■스타터 팩
60장의 카드(★2, ◆8, ●20, 6색의 에너지 카드×5)와 포켓 몬스터 코인 그리고 설명서가 들어 있다

■확장 팩
10장의 카드(★1, ◆3, ●6)가 들어 있다. 카드 내용은 스타터 팩과 동일하지만 에너지 카드가 없다 (291엔).

■카운터 세트
30개의 빨간 대미지 카운터 전용과 2장의 독 마커가 들어 있는 세트로 있으면 상당히 편리하다 (400엔).

■포켓 몬스터 정글
확장 팩의 제2탄으로 10장의 카드(★1, ◆3, ●6)가 들어 있다. 초(풀) 포켓 몬스터나 무색 포켓 몬스터의 힘들은 필수 (291엔).

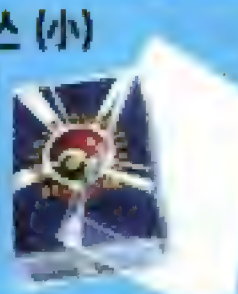
■플레이 매트
게임할 때 아래에 깔고 플레이할 수 있는 매트. 카드 놓는 장소가 잘 표시되어 있으며 카드도 상하지 않게 해 준다 (1,300엔)

■쉽게 배우는 포켓 몬스터 카드 놀이 방법
게임의 룰을 알기 쉽게 설명해 주고 있다. 피카츄와 풀린의 카드도 함께 가질 수 있다 (291엔).

■기프트 팩
2개의 스타터 팩과 플레이 매트, 카운터 종류, 쉽게 배우는 포켓 몬스터 카드 놀이 방법이 모두 들어 있는 세트. 현재는 입수 곤란 (3,900엔).

트레이딩 카드 상품 리스트

트레이딩 카드는 포켓 몬스터 카드 게임뿐만 아니라 다른 게임에도 등장하기 때문에 여러 종류의 트레이딩 카드가 발매된다. 따라서 이에 도움을 주는 상품들도 판매되고 있는 있는데 그 중에서 포켓 몬스터 카드 게임에 사용할 수 있는 상품을 소개하겠다.

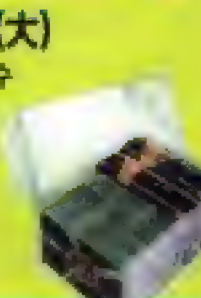
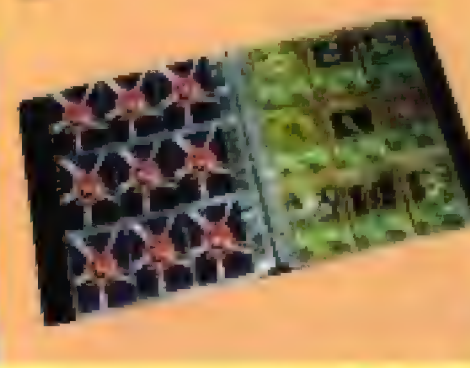
■카드 수납 전용 파일 「포켓 몬스터 도감」
원래는 카드 수납용 파일이지만 포켓 몬스터 카드 게임과 딱 맞는다. 156장 수납 가능 (780엔).

■대미지 카운터
대미지 카운터의 공식이 들어 있는데 그 외에도 다양한 모양의 카운터가 들어 있다. 포켓 몬스터 색과 맞춰도 좋을 듯 (20~2,000엔).

■카드 케이스 (小)
수납할 수 있는 매수에 따라 가격이 틀리다. 딱 상태로 정리할 수 있는 등 카드 매수가 적을 때 사용하면 편리

■포치 (ポーチ:주머니)
대미지 카운터나 포켓 몬스터 코인을 넣으면 편리하다. 원래는 주사위를 넣는 주머니 (400엔).

■카드 케이스 (大)
1000장 이상의 카드도 수납할 수 있다. 가득 차면 꽤 무거우므로 조심 (500엔부터).

■포켓 시트
바인더에 끼우기 위한 트레이딩 카드 전용 클리어 시트. 1개의 시트에 9장이 들어 있다 (10시트들이 800엔).

■바인더
포켓 시트를 수납하기 위한 바인더. 수납 공간이 넓기 때문에 수집용으로 적합하다 (1,800엔부터).

■카드 슬리브
카드를 한장씩 넣을 수 있는 주머니. 카드를 보호해 주며 플라스틱으로 만들어져 있어 넣은 채로 플레이할 수 있다 (100장들이 200엔)

포켓 몬스터 카드 설명

후시기다네 (フシギダネ)

레벨.13 / HP 40

◆ 타네(씨앗) 포켓 몬스터 (たねポケモン): 신장 0.7m, 체중 6.9Kg
[기술] ◆ 기생하는 씨 (やどりぎのタネ) (●) (●) 20
상대방에게 대미지를 줄 수 있는 시점의 뒤였을 때 자신의 대미지 카운터 1개를 완전히 없애 버릴 수 있다.
[도망 수치] (●) [약점] (●)
◆ 태어났을 때부터 등 위에 식물의 씨가 있어 조금씩 자란다.

「초」계통의 포켓 몬스터에게는 많은 에너지를 필요로 하는 기술이 많은 편인데 이 후시기다네에서 진화하는「후시기소우(フシギソウ)」「후시기바나(フシギバナ)」도 「초」에너지를 많이 필요로 한다. 다른 색의 에너지로 대신 사용할 수 없는 기술이 많다는 점이 「초」포켓 몬스터의 특징이다.

「기생하는 씨」라는 기술은 「초 초」로써 색이 많은 덱에서는 기술내기가 조금 어려울지도 모른다. 그러나 상대방에게 대미지를 입히면 10을 회복할 수 있는 능력을 혼자서만 가지고 있기 때문에 만약 이 기술까지도 사용할 수 있게 된다면 정말 믿음직스러운 포켓 몬스터가 아닐 수 없다. 그리고 후시기다네는 진화하면 진화하는 만큼 강력해지니까 벤치에서 「초」에너지를 넉넉하게 걸쳐 배틀장에서 진화시키면 큰 효과를 볼 수 있다.

후시기다네에서 진화

후시기소우(フシギソウ)

레벨.20/ HP 60

◆ 타네(씨앗) 포켓 몬스터 (たねポケモン): 신장 1m, 체중 13Kg
[기술] ◆ 덩굴 채찍 (つるのむち) (●) (●) (●) 30
◆ 독가루 (どくのこな) (●) (●) (●) 20
상대를 「독」상태로 만든다.
[도망 수치] (●) [약점] (●)
◆ 봉오리가 등 위에 붙어 있어 양분을 흡수하면 큰 꽃이 핀다고 한다.

후시기다네(フシギダネ)에서 1단계 진화한 포켓 몬스터. 1단계 진화로 HP가 60이면 꽤 괜찮은 편인데 특히【도망 수치】가 1이어서 굉장히 유리하다.

「독가루」는「초」에너지를 3장 걸쳐도 20대미지밖에 주지 못하기 때문에 효과가 조금 나쁘다고 생각할지도 모르지만 포켓 몬스터 체크에서 「독」대미지를 바로 주기 때문에 실질적으로는 30대미지 이상의 위력을 가지고 있다. 「독」을 주는 기술은 대미지에 직접 「독」의 힘을 넣어 평가하면 된다. 후시기다네였을 때, 「기생하는 씨 (やどりぎのタネ)」기술을 사용하기 위해 「초」에너지를 2장 걸쳐 뒀다면 「독가루」기술을 사용하고 싶을 때 「초」에너지를 1장만 추가시키면 된다.다음의 「후시기바나(フシギバナ)」를 위해 진화와 에너지에 대한 관리를 확실하게 해 두는 것이 중요하다.

후시기소우에서 진화

후시기바나(フシギバナ)

레벨.67/HP 100

◆ 타네(씨앗) 포켓 몬스터 (たねポケモン): 신장 2m, 체중 100Kg
[특수능력] 에너지 트랜스
후시기바나는 자신의 장(場)에 있는 「초」에너지를 붙이려는 만큼 이동시킬 수 있지만 수면·마비·혼란 상태일 때는 사용할 수 없다.
[기술] ◆ 솔라 빔(ソーラービーム) (●) (●) (●) (●) 30
[도망 수치] (●) (●) [약점] (●)
◆ 꽃에서 향기로운 냄새를 풍겨 전투자의 기분을 사로잡는다.

후시기다네(フシギダネ)에서는 2단계 진화, 후시기소우(フシギソウ)에서는 1단계 진화한 포켓 몬스터이다. 「도망 수치」가 2로 된 것은 마이너스 요인이 되긴 하지만 HP가 100으로 되었기 때문에 아주 매력적인 포켓 몬스터라고 볼 수 있다.

사실, 다른 진화 포켓 몬스터와 비교하면「도망 수치」가 2인 것도 별로 나쁘지는

않다. 「솔라 빔」은 한번의 공격으로 60의 대미지를 주는 등, 효과가 꽤 좋은 편이어서 작은 몬스터에게 사용하면 GOOD!

그러나 뭐니뭐니 해도 후시기바나의 매력은 「에너지 트랜스」라고 하는 특수 능력. 포켓 몬스터들이 가지고 있는 몇개의 특수 능력 중에서 자신있게 내 놓을 수 있는 이 특수 능력은 배틀장(場)에 나와 있는 포켓 몬스터 사이로「초」에너지를 마음대로 이동시킬 수가 있는데 다른 포켓 몬스터의 능력을 한 순간에 확장시켜 싸울 수 있다는 점이 아주 매력적이다.

카타피(キャタピー)

레벨.13 / HP 40

◆ 이모무시(유충) 포켓 몬스터(いもむしポケモン) :신장 0.3m, 체중 2.9Kg
[기술] ◆ 실 내뱉기(いとをはく) (●) 10
코인을 던져 앞면이 나오면 상대방을 마비 상태로 만든다.
[도망 수치] (●) [약점] (●)
◆ 피부가 초록색으로 되어 있는데 탈피하여 성장하면 실을 만들고 번데기로 변한다.

상대방을「마비」상태로 만드는 기술인「실 내뱉기(いとをはく)」를 사용하면 초반부를 꽤 유리하게 전개시켜 나갈 수가 있다. 「마비」상태가 성공하면 상대방은 1회에 걸쳐 전혀 움직일 수가 없다. 따라서 이 기술을 연속적으로 성공시키면 아주 강력한 힘을 발휘하게 되는데 초반보다는 종반에 1번 사용하는 것이 훨씬 치명적이 될 수 있다. 단, 코인 던지기에 자신없는 사람은 가능한 한 빨리「트란셀(トランセル)」로 진화시키는 것도 괜찮은 방법 중에 하나다.

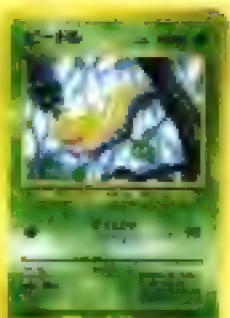
카타피에서 진화

트란셀(トランセル)

레벨.21 / HP 70

◆ 사나기(번데기) 포켓 몬스터 (さなぎポケモン) : 신장 0.7m, 체중 9.9Kg
[기술] ◆ 딱딱해지기 (かたくなる) (●) (●)
코인을 던져 앞면이 나오면 다음 상대의 차례로 이어지고 대미지가 0이 된다.
◆ 마비가루(しびれごな) (●) (●) 20
코인을 던져 앞면이 나오면 상대를 「마비」상태로 만든다.
[도망 수치] (●) (●) [약점] (●)
◆ 단단한 껍데기에 둘러 쌓여 있지만 속은 연하기 때문에 강한 공격을 견뎌 낼 수 없다.

카타피(キャタピー)가 1단계 진화한 모습. HP가 70으로 상승했기 때문에 굉장히 유리하지만「도망 수치」가 2로 된 것이 조금 부담스러울지 모른다. 상대방에게 20대미지를 주면서 마비까지 시키는「마비가루(しびれごな)」기술을 사용할 수 있게 되었다면 상당히 강력한 포켓 몬스터가 된 것이다. 카타피에서의 진화 흐름을 생각하면「초」중심의 덱에 넣어야 할 포켓 몬스터라고 할 수 있다.

비돌(ビードル)

레벨.12 / HP 40

◆ 케무시(송충이) 포켓 몬스터 (けむしポケモン) : 신장 0.3m, 체중 3.2Kg
[기술] ◆ 독뿜기 (どくばり) (●) 10
코인을 던져 앞면이 나오면 상대를「독」상태로 만든다.
[도망 수치] (●) [약점] (●)
◆ 숲이나 풀밭에서 많이 서식하고 머리 앞에 5cm 정도의 작고 날카로운 독침이 있다.

비돌(ビードル)이 사용하는「독뿜기」는 굉장히 강력한 기술로, 「독」상태는 포켓 몬스터 체크에서「독」대미지 10을 추가로 주기 때문에 실제로는 20대미지 이상의 효과가 있다. 「독뿜기」는「초」에너지 카드 1장으로도 낼 수 있기 때문에 초반전에서 큰 도움을 줄 것이다.

「도망 수치」가 충분하지 않을 때「독뿜기」가 성공하면 상대의 포켓 몬스터가 도망가고 싶어도 도망갈 수 없기 때문에「도망 수치」가 높은 포켓 몬스터에게「독」공격을 사용하면 효과 만점! 반대로「도망 수치」가 0인 포켓 몬스터에게 사용하면 별효과가 없는 것은 당연한 이치.

「독」공격이 가능한 포켓 몬스터 중에서 꽤 손쉬운 축에 드는 비돌은 진화 후에도 많은 도움을 주므로「독」공격을 점점 강화시키면서 키우도록 하자.

비돌에서 진화

코쿤(コクーン)

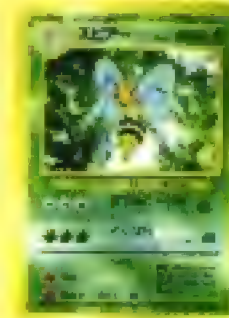
레벨.23 / HP 80

◆ 사나기(번데기) 포켓 몬스터 (さなぎポケモン) : 신장 0.6m, 체중 10Kg
[기술] ◆ 딱딱해지기 (かたくなる) (●) (●)
코인을 던져 앞면이 나오면 다음 상대의 차례로 이어지고 대미지가 0이 된다.
◆ 독가루(どくこな) (●) (●) 20
코인을 던져 앞면이 나오면 상대를 「독」상태로 만든다.
[도망 수치] (●) (●) [약점] (●)
◆ 어른의 몸을 만들기 위한 일시적인 상태. 혼자서의 거의 움직이지 못한다.

코쿤(コクーン)은 비돌(ビードル)이 1단계 진화한 포켓 몬스터로 볼품없는 겉모습과는 달리 아주 강력하다. 진화하여「도망 수치」가 2가 된 탓에 약간 무거운 감은 있지만 HP가 2배로 증가했기 때문에 큰 대미지도 충분히 견뎌 낼 수 있는 등, 아주 괜찮은 포켓 몬스터다.

특히 「독가루(どくこな)」공격은 아주 강력한 기술로써 20대미지 더하기「독」대미지가 되는 것이다. 물론, 비돌이 사용한 「독뿜기」로도 충분하니까 급하게 진화시키지는 말자. 「초」에너지가 부족하여 기술을 낼 수 없어 낭패보는 일도 생기니까! 따라서 진화시킬 때는 「초」에너지를 추가시킬 있는지를 먼저 확인하자.

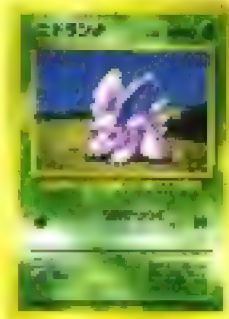
비돌에서 진화

스피아(スピアー)

레벨.32 / HP 80

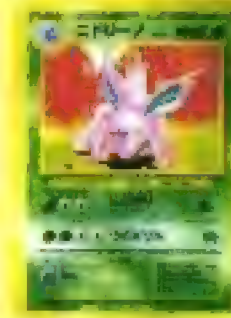
◆ 도쿠바치(독벌) 포켓 몬스터 (どくばちポケモン) : 신장 1m, 체중 29.5Kg
[기술] ◆ 더블 니들(ダブルニードル) (●) (●) (●) 30×
코인을 던져 앞면이 나온 수×30대미지
◆ 독뿜기 (どくばり) (●) (●) (●) 40
코인을 던져 앞면이 나오면 상대를 「독」상태로 만든다
[도망 수치] 없다. [약점] (●) [저항력] (●) 대미지-30
◆ 집단으로 나타날 때도 있는데 초스피드로 날아다니며 엉덩이에 있는 독침으로 찌른다.

코쿤(コクーン)에서 1단계 진화, 비돌(ビードル)에서 2단계 진화한 형태. 포켓 몬스터가 진화하여 「도망 수치」가 0인 것은 현재 이 포켓 몬스터뿐이다. 날개와 함께 「대전」에서의 저항력도 새롭게 생겼기 때문에 비록 HP는 증가하지 않았어도 진화했다고 말할 수 있다. 「초」에너지를 3장 가지고 있으면 강력한 기술인「독뿜기 (どくばり)」와 「더블 니들(ダブルニードル)」모두 사용할 수 있는데 상대방의 포켓 몬스터 상태에 따라 그에 알맞는 기술을 쓰도록 하자. 「더블 니들(ダブルニードル)」은 코인 던지기로 최대 60대미지까지 줄 수 있다. 이것은 중형 포켓 몬스터라도 충분히 쓰러뜨릴 수 있을 정도로 파괴력이 크다.

레벨.20 / HP 40

니드런♂(ニドラン♂)

◆ 도쿠바리(독바늘) 포켓 몬스터 (どくばりポケモン):신장 0.5m, 체중 9Kg
[기술] ◆ 바늘찌르기(つのでつつく) (●) 30
코인을 던져 뒷면이 나오면 상대방에게 대미지를 줄 수 없다.
[도망 수치] (●) [약점] (●)
◆ 귀가 커서 멀리서 들리는 소리를 들었을 때 귀가 날개짓하듯이 움직이며 하나씩 독바늘을 던진다.

니드런♂(ニドラン♂)의「바늘찌르기(つのでつつく)」는 1한장의「초」에너지만으로 사용할 수 있는 기술이지만 상대방을 한방에 날려버릴 수도 있을 만큼 그 위력은 대단하다. 따라서 초반에 상대방을 단숨에 쓰러뜨리고 싶다면 이 카드를 가지고 있는 것이 좋다. 만약 게임을 시작할 때 상대방의 포켓 몬스터가「초」에서의 약점을 가지고 있다면 한번에 승부가 결정날 가능성도 있다.

니드런♂은 니드리노(ニドリーノ), 니드킹(ニドキング)으로 진화하는 포켓 몬스터이기 때문에 잠재능력이 굉장히 높다. 이 포켓 몬스터는 「초」계통이긴 하지만 「불꽃」이 아니라「초」가 바로 약점이다. 바로 이 특색을 잘만 사용하면 「초」덱의 능력을 한결 높일 수 있다.

니드런♂에서 진화

니드리노(ニドリーノ)

레벨.25 / HP 60

◆ 도쿠바리(독바늘) 포켓 몬스터 (どくばりポケモン) : 신장 0.9m, 체중 19.5Kg
[기술] ◆ にどげり (●) (●) (●) 30×
코인을 두개 던져 앞면으로 나온 수×30의 대미지를 준다.
◆ 뿔 드릴(つのドリル) (●) (●) (●) (●) 50
[도망 수치] (●) [약점] (●)
◆ 싸움 잘 하는 성격. 다이아몬드를 깰 만큼 아주 발달된 뿔을 가지고 있다.

니드런♂에서 1단계 진화한 포켓 몬스터. 「도망 수치」의 변화가 없고 HP도 별로 증가하지 않았지만 기동성은 있다. 또 「にどげり」와「뿔 드릴」의 공격력도 상당히 강하다. 단, 니드런♂였을 당시는「초」에너지 카드가 1장만 있어도 기술을 사용할 수 있었지만 에너지 카드가 1장일 때 진화시키면 기술 사용이 불가능해진다. 니드런♂일 때 몇 장의 에너지 카드를 준비한 다음 니드리노로 진화시키는 것이 좋다.

계속해서 니드킹으로 진화시키려고 생각한다면 니드킹의 기술인「도쿠도쿠」를 사용할 때 필요한 에너지「초 초 초」를 미리 준비해 두도록!

니드리노에서 진화

니드킹(ニドキング)

레벨.48 / HP 90

◆ 드릴 포켓 몬스터 (ドリルポケモン) : 신장 1.4m, 체중 62Kg
[기술] ◆ 날뛰기(あばれる) (●) (●) (●) 30+
코인을 던져 앞면이 나오면 상대방에게 10대미지 추가, 뒷면이 나오면 자신에게 10대미지.
◆ 도쿠도쿠(どくどく) (●) (●) (●) 20
상대에게 독 카운터를 2개 얹어 포켓 몬스터 체크 때마다 20의 독 대미지를 준다.
[도망 수치] (●) (●) (●) [약점] (●)
◆ 철처럼 단단한 피부와 길게 뻗은 뿔이 특징. 뿔에는 독이 있으니까 조심 또 조심!

니드리노에서 1단계 진화, 니드런♂에서 2단계 진화한 포켓 몬스터. 「도망 수치」가 1에서 갑자기 3으로 되어 버려 움직임이 상당히 느려졌다. 니드킹의 기술인「도쿠도쿠」에는 「초」에너지가 많이 필요하니까 배틀 장에서의 이동은 트레이너 카드 등으로 하는 것이 좋을 듯!

「도쿠도쿠」는 독 공격이 궁극적인 목적이라고 할 수 있는데 「도쿠도쿠」의 기술에 대하여 상대방 포켓 몬스터가 배틀 장에서 피할 수 없다면 2회의 포켓 몬스터 체크에서 40대미지가 추가된다. 따라서 상대방 포켓 몬스터는 결국 60포인트의 대미지를 받는 셈! 우리 서로 건투를 빌자.

-다음호 계속-

매직 더 개더링 5th Edition 한글판 CARD LIST

매직은 어떤 확장판이든 같이 쓸 수 있다는 것이 장점이라고 할 수 있다. 이제 곧 발매되는 매직 더 개더링 제 5판도 기존에 자신이 가지고 있는 카드와 같이 사용할 수 있는 것이다. 매직 카드로서는 세번째로 발매되는 제 5판 카드는 비한정판으로 배경색이 흰색이다. 제 4판은 검정색이었고 한정판이었기 때문에 한글 카드의 가격은 상승할 것이다.

챔프는 이번호에서 곧 발매될 예정인 한글판 5th Edition의 카드 리스트를 국내 최초로 공개한다.

총 진행 : 환타지 미디어
감 수 : 환타지 미디어
매직 강좌 : 제 13회
- 한글판 5th Edition 카드 리스트
- '97 시애틀 세계 매직 토너먼트 한국 대표 선발전 이모저모

제 5판 카드의 특징

1. 카드의 색상이 밝아졌다(테두리가 흰색이며 인쇄의 질을 높였다) 판은 한정판이라서 테두리가 검정색이며 더 이상 인쇄되지 않지만 5판은 계속해서 인쇄가 되어서 5판 카드의 희귀도는 상대적으로 떨어지는 편이다.
2. 실덱이나 부스터 드래프트 토너먼트에서 사용할 때 균형이 맞도록 조정하였다.
3. 약 400장 이상의 카드가 포함되어 있다.
4. Ice Age, Fallen Empires, Arabian Nights, Antiquites, Legends, The Dark, Home Lands의 좋은 카드들이 복귀되어 들어 있다. 따라서 수집용으로 옛날 카드는 구입할 필요가 있으나 게임을 하기 위하여서는 4판이나 5판이면 충분하므로 비싼 돈을 들여 절판 카드를 살 필요는 없다.
5. 글 상자 안의 주석이 아주 쉽게 표현되어 있어 게임을 더욱 깊게 즐길 수 있다.
6. 새로운 그림들이 추가되었고 기존의 유명한 아티스트들의 그림들이 다시 새로운 모습으로 재현되어 있다.

한글판 5th Edition 카드 리스트

가시 육분의

마법 물체

(1), (T), 가시 육분의를 희생한다 : 당신의 마나 풀에 아무 색의 마나 하나를 더한다. 이 능력은 마나의 원천으로 사용한다. 다음 턴의 시작 때 카드를 한장 뽑는다.

겨울 [illegible]

마법 물체

모든 플레이어는 자신의 언탭단계에 하나 이상의 대지를 언탭할 수 없다.

"일단 자리잡은 겨울, 그녀는 쉽게 떠나지 않네. 그녀의 차가운 손길로 부드럽게 어루만져져- 무기 위선 공기는 수염 속으로 잠드네." - 엘라인 드락론, "늦은 봄"

공성추

마법 생물

공격할 때 연합

만약 벽이 공성추를 저지하면, 전투가 끝날 때 그 벽을 파괴한다.

"미쉬라가 몰락한 이후로는, 벽에 전적으로 의존한 만큼 어리석은 자는 없었다.

굴종의 돌

마법 물체

공격력이 3 이상인 생물은 그 조종자의 언탭단계에 언탭되지 않는다. 호랑이 없는 산에서는, 여우가 왕노릇 한다.

기계 드래곤

마법 생물

(2) : 턴이 끝날 때까지 +1/0을 얻는다.

"다리가 달린 기계가 바퀴가 달린 것보다 더 살아 있는 것처럼 보이는 이유를 아는가? 간단하다. 그들은 태어나는 것이지, 만들어지는 것이 아니기 때문이다." - 미쉬라

[illegible]

마법 물체

(1) : 생명점 1점을 얻는다. 이 능력은 성공적으로 녹색 주문이 발동할 때에만 사용하며, 녹색 주문 하나당 한번만 사용한다.

[illegible]

마법 물체

(2), (T) : 목표 생물은 턴이 끝날 때까지 비행 능력을 얻는다. 만약 이번 턴 중에 그 생물이 무덤으로 가면 날으는 양탄자를 매장한다.

날틀

마법 생물

비행

"트란이 설계한 것을 수정 보완할 수 있게 되어서 영광입니다. 어쩌면 제가 손 본 것이 역사에 남을지도 모르죠. 그것이 비록 하찮은 것일지라도 말입니다." - 우르자, 견습 기간 중에

네비니랄의 원반

마법 물체

네비니랄의 원반은 탭된 상태로 플레이에 들어온다.

1, (T) : 모든 마법 물체, 생물, 부여 마법을 파괴한다.

[illegible]깨비 광신

마법 물체

각 플레이어는 자신의 드로우 단계에 카드를 추가로 한 장 더 뽑는다.

트레이딩 카드

되돌림의 오벨리스크

마법 물체

(6), (T) : 당신이 소유하며 조종하는 목표 지속물을 당신의 손으로 되돌린다.

토마쿨의 전투에서 우르자는 믿을 수 없는 증원 부대에 의존해서는 안된다는 교훈을 얻게 되었다.

렝의 도서관

마법 물체

당신 턴의 디스카드 단계를 생략한다.

주문이나 효과에 의해 당신이 카드를 버리게 되는 경우, 버려질 카드를 무덤에 넣지 않고, 대신에 당신의 서고 맨 위에 올려놓을 수 있다.

마나 저장실

마법 물체

마나 저장실은 당신의 언탭 단계에서 언탭되지 않는다.

당신의 업킵이 끝날 때 마나 저장실이 탭되어 있다면 그것은 당신에게 1점의 피해를 입힌다.

(4) : 업킵이 끝날 때 마나 저장실이 언탭된다. 이 능력은 당신의 업킵 중에서만 사용한다.

(T) : 당신의 마나 풀에 무색 마나 세개를 더한다. 이 능력은 마나의 원천으로 사용한다.

무한의 모래 시계

마법 물체

당신의 업킵 단계 중에 무한의 모래 시계 위에 시간 카운터를 하나 올린다.

모든 생물은 +X/+0을 받는다. X는 무한의 모래시계 위에 있는 시간 카운터의 개수와 같다.

어떤 플레이어든지 아무 업킵 중에나 (3)을 지불해서 무한의 모래 시계 위의 시간 카운터를 하나 제거할 수 있다.

맷돌

마법 물체

(2), (T) : 목표 플레이어의 서고 맨 위에 있는 카드 두장을 그 플레이어의 무덤에 넣는다.

가차없이 돌아가는 맷돌의 소리는, 수많은 마법사들을 미치게 만들었다.

미쉬라의 앵크

마법 물체

대지가 플레이에 들어올 때마다 미쉬라의 앵크는 그 대지의 조종자에게 2점의 피해를 입힌다.

타우노스는 마침내 수수께끼를 풀었다. 미쉬라의 사악한 기계 장치들은 그 괴상하게 생긴 건물 안에 숨겨진 것이 아니었다. 건물 자체가 장치였던 것이다.

바룰의 감옥

마법 물체

(3) : 목표 생물은 그 조종자의 다음 언탭 단계에서 언탭되지 않는다.

이스의 대왕은 12년이 넘게 그 감옥 안에 갇혀 있었다. 그러나 왕위 찬탈자 메이실의 힘이 약해 지자 감옥의 쇠창살도 따라서 약해지기 시작했다.

사르디아의 거상

마법 생물

돌진

사르디아의 거상은 당신의 언탭 단계에 언탭되지 않는다.

(9) : 사르디아의 거상을 언탭한다. 이 능력은 당신의 업킵 중에만 사용한다.

사르디아 산맥에서 고대의 멸망이 깨어나니 / 그는 바위 속에서 태어난 거대한 전사라.

신호 투구

마법 물체

(3), 손에서 카드 한 장을 무작위로 버린다 : 목표 생물은 턴이 끝날 때까지 +2/+2를 얻는다.

셰이프 시프터

마법 생물

셰이프 시프터는 합계가 7인 공격력과 방어력을 가지며, 당신이 원하는 대로 이 수치를 배분할 수 있다. 단, 어느 쪽도 7보다 높을 수 없다. 셰이프 시프터가 플레이될 때 그것의 공격력과 방어력을 결정한다. 당신의 업킵 중에 새아로 시프터의 공격력과 방어력을 결정한다.

상아컵

마법 물체

(1) : 생명점 1점을 얻는다. 이 능력은 성공적으로 백색 주문이 발동할 때에만 사용하며, 백색 주문 하나 당 한번만 사용한다.

[illegible]

마법 물체

(1) : 생명점 1점을 얻는다. 이 능력은 성공적으로 적색 주문이 발동할 때에만 사용하며, 적색 주문 하나당 한번만 사용한다.

수정 막대

마법 물체

(1) : 생명점 1점을 얻는다. 이 능력은 성공적으로 청색 주문이 발동할 때에만 사용하며, 청색 주 문 하나당 한번만 사용한다.

술레이만의 병

마법 물체

(1), 술레이만의 병을 희생한다 : 동전을 던져서 동전이 공중에 있을 때, 목표 상대방이 앞이나 뒤를 선택한다. 만일, 상대방이 선택한 면이 나오면 술레이만의 병은 당신에게 피해 5점을 입힌다.

그렇지 않다면 지니 토큰 하나를 플레이에 들여온다.

이 토큰은 비행 능력을 가진 5/5 마법 생물로 취급한다.

시한폭탄

마법 물체

당신의 업킵 중에 시한폭탄 위에 시간 카운터를 하나 올린다.

(1), (T), 시한폭탄을 희생한다 : 시한폭탄은 모든 생물과 모든 플레이어에게 시한폭탄 위에 올려 진 시간 카운터 수만큼의 피해를 입힌다.

애쉬노드의 개조장치

마법 물체

(T), 애쉬노드의 개조장치를 희생한다 : 마법 생물이 아닌 목표 생물에게 +1/+1 카운터를 올린다.

그 생물은 영구적으로 마법 생물이 된다.

애쉬노드가 제공하는 힘을 얻기 위해 자신의 인간성을 버리고자 하는 사람은 거의 없었다.

악마의 기계

마법 생물

(3) : 재생

"우리는 그 괴물 같은 놈에게 투석기를 명중시켰으나, 그 놈의 톱니바퀴는 멈추지 않고 계속 돌아갔다. 그리하여 우린 모두 희망을 잃고 말았다." - 세브티 무쿨, '알수르의 멸망' 중에서

애쉬노드의 제단

마법 물체

생물 하나를 희생한다 : 당신의 마나 풀에 무색 마나 두개를 더한다. 이 능력은 마나의 원천으로 사용한다.

두 형제의 전쟁은 대지에 흉터를 남겼지만, 애쉬노드는 그녀가 고문한 사람들의 혈통에 그녀의 흔적을 남겼다.

아잉디 고서

마법 물체

(4), (T) : 카드를 한장 뽑는다.

옥비석

마법 물체

(1) : 어떤 생물에게 가해진 모든 피해를 당신에게 돌린다.

우르자의 장난감

마법 물체

(T), 우르자의 장난감을 희생한다 : 목표 플레이어의 손에서 카드 한장을 무작위로 선택해서 그 카드를 본다. 다음 턴 시작 때 카드를 한장 뽑는다.

우르자의 복수자

마법 생물

(0) : 턴이 끝날 때까지 -1/-1과 비행, 연합, 선제 공격, 돌진 중 당신이 원하는 한가지 능력을 얻

는다.

여러 가지 설계안 중에서 끝내 아무것도 선택하지 못한 우르자는 여러 능력을 고루 갖춘 생물을 제작하기로 결정하였다.

우르자의 안경

마법 물체

(T) : 목표 플레이어의 손을 본다.

운석

마법 물체

(T) : 당신의 마나 풀에 마나 하나를 더한다. 이 마나의 색은 상대방이 조종하는 대지에서 생산할 수 있는 것이라면 어떤 종류라도 가능하다. 이 능력은 마나의 원천으로 사용한다.

돌을 버리는 것은 세상을 버리는 것과 같다. - 드워프 속담

질문의 고서

마법 물체

(2), (T) : 카드를 한장 뽑는다. 그 다음에 카드를 한장 선택해서 버린다.

비록 우르자는 이 고서에 적힌 신비로운 룬문자를 완전히 이해하지 못하였지만, 이 낡은 유물 덕택에 그는 여러 번 승리할 수 있었다.

잰더의 배낭

마법 물체

(3), (T) : 목표 생물을 언탭한다.

여행길을 떠난 잰더가 매일 배낭을 열 때마다 그 안은 항상 양고기, 마르멜로 열매, 치즈, 대추빵, 포도주, 그리고 그 밖의 여러 가지 푸짐하고 맛있는 음식들로 가득차 있었다.

젊음의 분수

마법 물체

(2), (T) : 생명점 1점을 얻는다.

그 분수는 수세기 동안 마을 광장에 있었으나, 오직 비둘기들만이 그 분수의 비밀을 알고 있었다.

정체 불명의 알

마법 물체

대지가 플레이에서 무덤으로 갈 때마다 정체 불명의 알은 그 대지의 조종자에게 2점의 피해를 입힌다.

제스터의 모자

마법 물체

(2), (T), 제스터의 모자를 희생한다 : 목표 상대방의 서고를 살펴보고 그 중 카드 세장을 골라서 게임에서 제거한다. 그 다음에 서고를 다시 섞는다.

"적의 약점뿐만 아니라 강점까지 파악해야 한다." - 아르쿰 대크손, 솔데비 기계 기술자

죠밴의 도적 장비

마법 물체

(4), (T) : 목표 생물은 이번 턴 동안 벽으로만 저지할 수 있다.

"도둑놈 죠밴이 다시 이 곳에서 모가지를 내밀고 쏘다니면, 갈 때는 목 없이 떠나도록 해 주지." - '냉혹한' 에론

창날의 벽

마법 생물

선제 공격

창날의 벽은 벽으로 간주한다.

사린트의 전투에서 창으로 무장한 단 몇 명의 농부들이 돌진하던 크로우윔들을 막아내자, 가장 보수적인 장교들조차도 자신들의 전술을 바꾸게 되었다.

자주크의 [illegible]

마법 물체

(1), (T) : 목표 생물은 턴이 끝날 때까지 연[illegible] 능력을 얻는다.

충성심은 - 그것이 공포심에 의해 유발되었든 기사도에 의해 유발되었든 지간에 - 강한 힘을 발휘한다.

초혼망

마법 물체

(1) : 생명점 1점을 얻는다. 이 능력은 생물 하나가 플레이에서 누군가의 무덤으로 보내지는 경우에만 사용하며, 하나의 생물당 한 번만 사용한다.

춤추는 언월도

마법 생물

비행

그 언월도는 적진 사이를 춤추듯이 홍겹게 날아다녔다. 싸우다가 공중제비를 넘는 등, 그 움직임에는 장난기마저 보였다.

크루그의 부적

마법 물체

(2), (T) : 어떤 생물이나 플레이어에 오는 피해 1점을 방지한다.

크루그는 전쟁 초기에 우르자와 동맹을 맺었다. 우르자는 우정의 징표로 그 도시의 치료사들에게 강력한 부적들을 선사하였다. 그 후 수천 명의 병자들이 치료받을 수 있다는 희망을 품고 크루그로 몰려들게 되었다.

타우노스의 무기고

마법 물체

당신의 언탭단계에서 당신은 타우노스 무기고를 언탭할것인지 아닌지를 결정할 수 있다.

(2), (T) : 목표 생물은 타우노스의 무기고가 탭되어 [illegible] +1/+1을 얻는다.

자원이 고갈되어 전투 생물의 제작이 어렵게 되자 타우노스의 무기고가 전투 생물을 대체하게 되었다.

[illegible]

마법 물체

(4), (T) : 목표 [illegible] 마법을 한 생물에서 다른 생물로 옮긴다. 그 부여 마법의 새로운 목표는 정당한 목표물이어야 한다.

태고의 [illegible]

마법 물체

(4), (T) : 하나의 원천이 당신에게 입히는 모든 피해를 방지한다. 이후에 그 원천이 추가로 입히는 피해는 정상적으로 취급한다.

거울, 방패, 약속, 먼 거리, 친절한 말 한마디 - 위험을 피할 수 있는 다섯 가지 방법

태엽 말

마법 생물

마법 생물은 태엽 말을 저지할 수 없다.

태엽 말이 플레이될 때 그 위에 +1/+0 카운터를 4개 올린다. 태엽 말이 공격하거나 저지하면 전 투가 끝날 때 카운터를 하나 제거한다.

(X), (T) : 태엽 말 위에 +1/+0 카운터를 X개 올린다. 단, 태엽 말 위의 카운터는 4개를 초과하여 올려질 수 없다. 이 능력은 당신의 업킵 중에만 사용한다.

태엽 야수

마법 생물

태엽 야수가 플레이될 때 그 위에 +1/+0 카운터를 7개 올린다. 태엽 야수가 공격하거나 저지하면, 전투가 끝날 때 카운터를 한개 제거한다.

(X), (T) : 태엽 야수 위에 +1/+0 카운터를 X개 올린다. 단, 태엽 야수 위의 카운터는 7개를 초과 하여 올려질 수 없다. 이 능력은 당신의 업킵 중에만 사용한다.

토우

마법 생물

(2) 재생

타우노스는 우르자의 보좌관으로서 명성이 [illegible]하였다. 그가 이 전투 생물을 발명해 냈을 때 우르자는 그를 견습생에서 곧바로 마스터의 지위로 승격시켜 주었다.

파괴의 막대

마법 물체

(3), (T) : 파괴의 막대는 목표 생물 또는 플레이어에게 1점의 피해를 입힌다.

파멸의 홀

마법 물체

(3), (T) : 목표 플레이어는 카드를 한장 선택해서 버린다. 이 능력은 당신의 턴 중에만 사용한다.

페로즈의 금지령

마법 물체

소환 주문은 발동하는데 추가로

(2)가 든다.

"페로즈의 금지령이 우리를 보호해 주지 않는다면, 홈랜드의 세계는 멸망하고 말 것입니다." - 다리아

펠던의 지팡이

마법 물체

(T), 펠던의 지팡이를 게임에서 제거한다 : 당신의 무덤을 다시 서고에 섞어 넣는다.

펠던은 이 지팡이들이 로놈의 빙하 속에 얼어붙어 있던 것을 처음으로 발견하였다.

포도탄 투석기

마법 생물

(T)포도탄 투석기는 비행 능력이 있는 목표 생물에게 1점의 피해를 입힌다.

최근의 연구 결과에 따르면 이 생물들은 우르자와 미쉬라의 본래 스승이었던 토카시아에 의해 발 명되었다는 것과, 두 형제 모두 이 생물을 사용했다는 것이 밝혀졌다.

해골 왕좌

마법 물체

(1) : 생명점 1점을 얻는다. 이 능력은 성공적으로 흑색 주문이 발동할 때에만 사용하며, 흑색 주문 하나당 한번만 사용한다.

해골 투석기

마법 물체

(1), (T), 생물 하나를 희생한다 : 해골 투석기는 목표 생물 또는 플레이어에게 2점의 피해를 입힌다.

"고대의 기계 장치를 사용하는 것을 너그럽게 용서하는 놈들한테는 이 사악한 기계를 한 번 보여줘야 해. 이따위 잔인한 장치를 발명한 녀석은 악마임에 틀림없어." - 소리네 랠럭배인, 솔데비의 이단자.

거대한 바다뱀

뱀의 소환

섬 서식 (방어하는 플레이어가 섬을 하나라도 조종하지 않으면 이 생물은 공격할 수 없다. 당신 이 섬을 하나도 조종하지 않는다면 이 생물을 매장한다.) 전설에 의하면 뱀은 지금보다 훨씬 더 컸다고 한다. 하지만 어떻게 그럴 수 있겠는가?

견망증

인터럽트

목표 주문을 무효화한다. 그 주문은 소유자의 서고 맨 위로 올려 놓는다.

"아, 저도 물론 예전엔 양심을 가지고 있었지요. 하지만 안타깝게도, 그걸 어디다 뒀는지 잊어버린 것 같군요.." - 챈들러

공기의 정령

정령의 소환

비행

공기의 정령들은 쾌활하며 자유분방하여 결코 한 곳에 가두어 둘 수 없다. 지능은 그다지 높지 않지만, 그들의 변덕스러움은 큰 전력이 된다. 난장판 만들기와 골탕먹여 주기를 매우 즐긴다.

구속의 손길

부여 마법 : 생물

당신의 업킵 중에 (U)를 지불하거나 구속의 손길을 매장한다.

이 마법이 부여된 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물은 +0/+1을 얻는다.

"나는 [illegible]는 것이 있을 때엔 그것을 [illegible]와서 - 구스타 에바스 도티, [illegible] 마법사

[illegible]의 벽

벽의 소환

[illegible]

[illegible]

기체화

부여 마법 : 생물

이 마법이 부여된 생물은 전투에서의 전투 피해를 주지도 받지도 않는다.

"...그리고 아무것도 아닌, 오직 기체뿐인 것에게 살 곳과 이름을 주었다네." - 윌리엄 셰익스피어, '한 여름밤의 꿈'

단다안

단다안의 소환

섬 서식 (방어하는 플레이어가 섬을 하나라도 조종하지 않으면 이 생물은 공격할 수 없다. 당신 이 섬을 하나도 조종하지 않는다면 이 생물을 매장한다.) "오늘은 큰 놈을 낚았다. 내일은 선원을 새로 구해야 겠다." - 페이잘 알-마우사, 고기잡이배 선장, 항해 기록일지.

담청색 드레이크

드레이크의 소환

비행

그토록 잔인할 줄은 꿈에도 몰랐다네. 날개를 편 채 먼을 기다리는 그것은, 날카로운 이빨과 불타는 눈동자, 그리고 단도처럼 파고드는 발톱을 가졌다네.

[illegible]

부여 마법 : 생물

이 마법이 부여된 생물은 +2/+3을 얻는다.

그 생물의 조종사의 업킵중에 이 마법이 부여된 생물에게 -1/-1 카운터를 올린다.

리바이어선

리바이어선의 소환

돌진

리바이어선은 탭된 상태로 플레이에 들어오며 당신의 언탭 단계에 언탭하지 않는다.

리바이어선은 당신이 섬을 두개 희생시키지 않는 한 공격할 수 없다.

섬을 두개 희생한다 : 리바이어선을 언탭한다. 이 능력은 당신의 업킵 중에만 사용한다.

마법력 소멸

인터럽트

목표 주문의 발동자가 (X)를 지불하지 않는 한 그 주문을 무효화한다. 목표 마법의 발동자는 (X)가 지불될 때까지 대지와 마나 풀로부터 가능한 한 모든 마나를 뽑아 내서 지불해야만 한다.

주문의 발동자가 원할 경우 다른 마나의 원천으로부터 마나를 지불할 수도 있다.

마법 물체 훔치기

부여 마법 : 마법 물체

이 마법이 부여된 마법 물체의 조종권을 얻는다.

마법 방지 오오라

부여 마법 : 생물

이 마법이 부여된 생물은 부여마법, 인스턴트 또는 소서리의 목표가 되지 않는다. 이 효과는 마법 방지 오오라에는 해당되지 않는다.

(그 생물에게 걸린 다른 부여 마법들은 모두 매장한다. 그 부여 마법들의 목표가 더 이상 유효하지 않기 때문이다.)

망각

소서리

목표 플레이어는 카드 두장을 선택해서 버린다. 그런 다음 이렇게 버려진 카드 수만큼 새로 카드를 뽑는다.

무형 괴물

환상의 소환

비행

"한편으로, 감적한 급류와도 같이, 창백한 문의 저편으로부터, 괴이한 떼거리가 영원토록 몰려나와, 그리고 웃지만 - 결코 미소짓지 않는다." - 에드가 앨런 포우, '유령의 궁전'

물의 폭발

인터럽트

목표 주문이 적색일 경우 그것을 무효화한다. 또는 목표 지속물이 적색일 경우 그것을 파괴한.

(이 주문이 플레이에 나온 지속물을 목표로 한다면 인스턴트로 플레이한다.) "우리 시대의 교훈을 잘 새겨 들게. 물은 대지 자체를 움직일 수 있고 그 안에 있는 불길마저도 가둘 수 있다네." - 구스타

에바스도터, 켈도르의 궁정 마법사

미궁의 미노타우르스

미노타우르스의 소환

미궁의 미노타우르스가 어떤 생물을 저지하면, 그 생물은 조종자의 다음 언탭단계에 언탭되지 않는다.

"오늘날까지 살아 있는 미궁의 미노타우르스는 없다고 생각합니다 - 하지만 우리 미노타우르스는 고집 센 종족이므로 확신할 수는 없는 일이죠." - 오나타, 아나바의 샤먼

바다의 영

영의 소환

(U) : 턴이 끝날 때까지 +1/-0을 얻는다.

"그것은 우리 머리 위로, 돛대보다도 훨씬 더 높이 솟아올랐다. 그 어떠한 안개도, 어떠한 얼음으 로 뒤덮인 바다도 그 보다 더 무섭지는 않았을 것이다." - 북극의 여우, 자캘드 장군

바다의 요정

페어리의 소환

비행, 적색으로부터 보호

"잡히지 않으려고 하는 것은 그 누구도 잡을 수 없지." - 카크라, 바다의 트롤

바람의 영

영의 소환

비행

하나의 생물만으로는 바람의 영을 저지할 수 없다.

"....나무들이 머리를 숙일 때엔, / 바람이 그 위를 지나가고 있다네." - 크리스티나 로세티, '누가 바람을 보았나요?'

변덕

인터럽트

목표 주문이나 목표 지속물의 문구 중 색깔 단어 하나를 다른 것으로 대체하도록 바꾼다.

(예를 들어, "녹색이 아닌 생물"을 "적색이 아닌 생물"로 바꿀 수 있다. 이 주문이 플레이에 나온 지속물을 목표로 한다면 인스턴트로 사용한다.)

보달리아의 병사들

인어의 소환

"보달리아에서는 그들의 비위를 피부의 색과 무늬로 표현한다. 그 중 붉은 색은 황제의 혈통을 나타내는 것이다. 붉은 색을 주의하라." - 코르비오, 전주 재정자

복제의 춤

부여 마법

당신의 업킵 중에 (U)(U)를 지불하거나 복제의 춤을 매장한다.

복제의 춤을 플레이할 때, 목표 소환 카드를 선택한다. 복제의 춤이 플레이에 들어올 때, 토큰 생물을 하나 플레이에 들여온다. 그 토큰이 선택된 생물과 똑같은 것으로 취급한다.

복제의 춤이나 토큰 생물 중에 어느 한쪽이라도 플레이를 떠나면 나머지 하나를 매장한다.

복종의 광선

인스턴트

상대방이 조종하는 목표 생물을 언탭하고 턴이 끝날 때까지 그것의 조종권을 얻는다. 그 생물은 그 턴 동안 소환 후유증의 영향을 받지 않는다. 턴이 끝날 때 그 생물의 조종권을 잃게 되면 그 것을 탭한다.

부메랑

인스턴트

목표 지속물을 소유자의 손으로 되돌린다.

"오! 어제를 다시 부르리, 시간이 되돌아 올 수 있도록." - 윌리엄 셰익스피어, '리처드 2세'

브레인 스톰

인스턴트

카드를 세장 뽑는다. 그런 다음 당신의 손에서 카드 두장을 골라, 당신의 서고 맨 위에 원하는 순서대로 내려놓는다.

"나는 그의 공격을 맞고서, 잠시 비틀거렸다. 그때, 갑자기 내가 이기기 위해 필요한 전략이 무엇 인가 가 순간적으로 떠올랐다. 잠시 뒤, 승자의 자리에는 내가 서 있었다." - 구스타 에바스도터, 켈도르의 궁정 마법사

비틀기

인스턴트

목표 마법 물체, 생물, 또는 대지를 탭하거나 혹은 언탭한다.

비행

부여 마법 : 생물

이 마법이 부여된 생물은 비행 능력을 얻는다.

빙하의 벽

벽의 소환

"우리가 그것에 다가갔을 때 번 파르르 그 벽이 유리로 만든이 천다고 웅소리치면서, 축행이라도 하 보이는 숲으로 나섰다.

결국, 우리는 그의 손을 벽에서 억지로 뜯어낼 수밖에 없었고, 그가 만졌던 곳에는 손바닥 살이 그대로 붙어 버렸다." - 트로스, 바이누 남서대의 지휘관

상승 기류

인스턴트

목표 생물은 턴이 끝날 때까지 비행 능력을 얻는다.

다음 턴의 시작때 카드를 한장 뽑는다.

"오시오, 오 ... 오시오! 이 바위도 이제 나처럼 곧 땅에서 솟아오를 것이오." - 월리엄 스코트 경, "호수의 여인"

서풍의 매

매의 소환

비행

서풍의 매는 공격해도 탭되지 않는다.

수많은 많은 매 조련사들이 탐내하는 서풍의 매는 안타깝게도 매우 변덕스러워 쉽게 길들여지지 않는다.

생명력 흡수

부여 마법

목표 상대방이 조종하는 숲이 탭 할 때마다 생명점 1점을 얻는다.

"마음 속에 녹색의 나무를 품으면 노래하는 새가 찾아올지도 모른다." - 중국의 속담

세고비아의 리바이어선

리바이어선의 소환

섬 잠입 능력 (만약 방어측 플레이어가 섬을 조종하고 있다면 이 생물을 저지할 수 없다.) "네가 능히 낚시로 리바이어선을 낚을 수 있겠느냐, 노끈으로 그 혀를 맬 수 있겠느냐?" - 구약 성서, 욥기 41:1

소리의 영

영의 소환

비행

소리의 영이 공격하면 방어하는 플레이어는 카드를 한장 뽑을 수 있다.

그녀는 죽음을 부르는 정령이라 당연히 울부짖고, 포효하고, 으르렁거릴 것이라 생각했다. 그것이 귀의 소리를 내며 그녀 곁으로 다가왔을 때 그녀는 전혀 알아채지 못했다.

시간의 정령

정령의 소환

시간의 정령이 공격하거나 저지하면 그것은 당신에게 5점의 피해를 입히고 전투가 끝날 때 시간 의 정령을 매장한다.

(2)(U)(U), (T) : 부여 마법이 없는 목표 지속물을 소유자의 손으로 되돌린다.

심록액

부여 마법 : 대지

이 마법이 부여된 대지가 탭될 때마다 심록액은 그 대지의 조종자에게 2점의 피해를 입힌다.

아틀란티스의 지배자

지배자의 소환

모든 인어는 +1/+1과 섬 잠입 능력(만약 방어측 플레이어가 섬을 조종하고 있다면 이 생물을 저지할 수 없다.)을 얻는다.

"전사는 침을 뱉으며 말했다.

'우리는 다리 따윈 필요 없다. 더 이상 도망칠 필요가 없기 때문이야.'"
– 보달리아의 민담

암초 바다의 해적

배의 소환

암초 바다의 해적이 어떤 상대방에게 피해를 입히면, 그 플레이어의 서고 맨 위의 카드를 그의 무덤에 넣는다.

그들은 파도처럼 끈질기며, 달 없는 밤처럼 어두운 영혼을 지녔다. 그들의 마음속은 오직 살육만으로 가득 차 있으며, 그들의 가슴에는 녹아 내리는 황금과 같은 욕심이 타오르고 있다.

어둠의 미로

벽의 소환

(0) : 이번 턴 동안 어둠의 미로는 벽이 아닌 것처럼 공격할 수 있다. 턴이 끝날 때 어둠의 미로 를 게임에서 제거한다.

"결코 어둠이 가득한 길 쪽으로 나가지 마십시오. 그랬다가는 두번 다시 돌아오지 못하게 됩니다." – 바키, 마법사 보조원

언씬의 대마법사

마법사의 소환

(U)(1), (T) : 상대방이 조종하는 목표 마법 물체를 언탭하고 턴이 끝날 때까지 그것의 조종권을 얻는다. 그 마법 물체는 이번 턴 동안 소환 후유증의 영향을 받지 않는다.

이번 턴 끝에 마법 물체의 조종권을 잃게 되면 그것을 탭한다.

에너지 누출

부여 마법

모든 마법 물체는 "당신의 업킵 중에 (2)를 지불하거나 이 마법 물체를 매장한다"를 얻는다.

"오직 변화만이 영원할 뿐이다." – 헤라클리투스

에너지 주입

인스턴트

목표 마법 물체, 생물, 또는 대지를 탭한다.

다음 턴의 시작때 카드를 한장 뽑는다.

"세상이란 중요한 순간에 내려진 결정들에 따라 움직이는 법입니다. 자, 어서 선택을..." – 구스 타 예바스도터, 켈도르의 궁정 마법사

에테르 폭풍

부여 마법

소환 주문은 플레이될 수 없다.

아무 플레이어나 생명점 4점을 지불해서 에테르 폭풍을 매장할 수 있다.

바람 속에 천둥이 치나 / 비는 내리지 않네 / 평화는 잊혀져 가며 눈물을 흘린다

역소환

인스턴트

목표 생물을 소유자의 손으로 되돌린다.

영혼의 장막

부여 마법

목표 상대방이 성공적으로 소환 주문을 사용할 때마다 영혼의 장막은 그에게 2점의 피해를 입힌다. 그 플레이어는 (2)를 지불해서 피해를 방지할 수 있다.

"영혼은 자신의 사회를 선택한다 – 그리고는 – 문을 닫아 버린다." 에밀리 디킨슨, '영혼은 자신 의 사회를 선택한다'

예언

소서리

목표 플레이어의 서고 맨 위 카드 3장을 본다. 그 서고를 섞거나 또는 그 카드 3장을 원하는 순서대로 서고 맨 위에 올려놓는다. 다음 턴의 시작때 카드를 한장 뽑는다.

인어 가희

인어의 소환

당신이 섬을 조종하지 않는다면 인어 가희를 매장한다.

당신의 언탭단계에서 당신은 인어 가희를 언탭할것인지 아닌지를 결정할 수 있다.

T) : 당신이 인어 가희를 조종하고, 인어 가희가 탭되어있는 한, 목표 생물의 조종권을 얻는다.

그 생물의 조종자는 섬을 하나라도 조종해야 한다.

정신 폭탄

소서리

정신 폭탄은 각 플레이어에게 3점의 피해를 입힌다. 각 플레이어는 손에서 카드를 골라 최대 3장까지 버림으로서 정신 폭탄으로부터의 피해를 버린 카드 수만큼 방지할 수 있다.

정체

부여 마법

각 플레이어는 자신의 언탭 단계를 생략한다.

당신의 업킵 중에 (U)를 지불하거나 정체를 매장한다.

주문 무효화

인터럽트

목표 주문을 무효화한다.

주문 수정

인터럽트

목표 주문이나 목표 지속물의 문구 중의 한 기본 대지 종류를 다른 것으로 대체하도록 바꾼다.

(예를 들어, "늪 잠입"을 "평원 잠입"으로 바꿀 수 있다. 이 주문이 플레이에 나온 지속물을 목표로 한다면 인스턴트로 사용한다.)

주문 파괴

인터럽트

총 발동 비용이 (X)인 목표 주문을 무효화한다.

주어의 운명

부여 마법

모든 플레이어들은 손을 공개한 채로 플레이한다.

어떤 플레이어가 카드를 뽑을 때마다 다른 플레이어는 생명점 2점을 지불해서 카드를 뽑은 플레이어에게 강제로 뽑은 카드를 버리게 할 수 있다.

진주 창의 인어

인어의 소환

대부분의 인간 학자들은 인어들이 가라앉은 아틀란티스에서 살아남아 물 속의 생활에 적응한 인 간이라고 생각한다.

그러나 인어들은 반대로 인간들을 미개척지였던 대지를 탐험하기 위해 인어에서 갈려져 나간 종족이라고 본다.

크로비크의 미도사

마법사의 소환

(T), 흑색이 아닌 카드를 한장 선택해서 버린다 : 카드를 한장 뽑는다.

(T), 흑색 카드를 한장 선택해서 버린다 : 카드를 두장 뽑고, 그 중에서 하나를 선택해서 버린 다.

타락한 마법사

마법사의 소환

(T) : 타락한 마법사는 목표 생물이나 플레이어에게 1점의 피해를 입힌다.

신비학 연구소의 멤버 중에는 종종 세속적인 쾌락을 탐닉하는 자들이 있다. 그러한 자들의 대부분은 간단하게 자신의 고용주를 찾는다.

팬텀 지대

부여 마법 : 대지

이 마법이 부여된 대지는 당신이 원하는 종류의 기본 대지가 된다.

피드백

부여 마법 : 부여 마법

이 마법이 부여된 부여 마법을 조종하는 플레이어의 업킵 중에, 피드백은 그에게 1점의 피해를 입힌다.

해적선

배의 소환

섬 서식 (방어하는 플레이어가 섬을 하나라도 조종하지 않으면 이 생물은 공격할 수 없다. 당신 이 섬을 하나도 조종하지 않는다면 이 생물을 매장한다.) (T) : 해적선은 목표 생물 또는 플레이어에게 1점의 피해를 입힌다.

허킬의 부름

인스턴트

목표 플레이어가 소유하는 모든 플레이 중에 있는 마법 물체를 그의 손으로 되돌린다.

이 주문은 드라프나가 완성시켰다고 믿어져 왔던 다른 주문들과 마찬가지로, 드라프나의 아내이 자 재자였던 허킬에 의해 개발된 것이다.

호마리드 전사

호마리드의 소환

(U) : 호마리드 전사는 턴이 끝날 때까지 주문이나 효과의 목표가 되지 않는다. 그리고 당신의 다음 언탭 단계에 언탭되지 않는다. 호마리드 전사를 탭한다.

홍수

부여 마법

(U)(U) : 비행 능력이 없는 목표 생물을 탭한다.

"어지럽혀진 전쟁터를 청소하는 데는 차가운 물을 끼얹는 게 제일이지!" - 비브케 라그닐드, '전쟁과 마녀'

환상 군대

환상의 소환

비행

당신의 업킵 중에 (U)를 지불하거나 환상 군대를 매장한다.

이 생물들은 오래 전에 죽은 용사들의 혼으로 만들어졌다. 꿈의 세계에서 소환된 이들은 자신들 의 적과 맞서기 위해 날아오른다.

혼의 제거

인터럽트

목표 소환 주문을 무효화한다.

네디아의 몸은 갑자기 경직되었고, 멀리서 들려 오는 소리에 귀를 기울이듯이 고개를 한쪽으로 숙였다. 그리고는 시체가 되어 땅으로 쓰러졌다.

힘의 약동

인터럽트

목표 주문의 발동자가 (1)을 추가로 지불하지 않는 한 그것을 무효화한다.

"예기치 못한 창날이 / 갑자스레 날아오네, 꿈에서 깨어난 나의 눈앞으로...." - 윌리엄 버틀러 예이츠, '검은 돼지의 계곡'

'97 시애틀 세계대회 한국대표 선발전 이모저모

지난 6월 21일부터 22일까지 동대문 거평프레아에서 열렸던 매직 토너먼트의 이모저모를 사진으로 담아봤다.

○유명한 매직 아티스트 크리스토퍼 러쉬 씨의 사인을 받기 위해 장사진을 이뤘다

○열띤 경연을 벌이고 있는 참가자들. 이날 드넓은 이벤트장은 매직 게이머들로 가득했다

○환타지미디어의 이석용 부장이 위저드 오브 코스트사의 부사장으로부터 한국에 매직 붐을 조성한데 대한 공로로 감사패를 전달받고 있다

○일본의 매직 챔피언 쓰기모토 도시카 씨는 한국의 매직의 열기에 놀라움을 금치 못했다

Magic Quiz

1. 미국 위저드 오브 코스트사에 본부를 둔 전세계 규모의 매직 공식경기 기관으로 듀얼리스트 컴보케이션 인터내셔널의 약칭은?
① WOC ② WBC ③ DCI ④DIC

2. 환타지 미디어에서는 지난호 게임챔프에 한글판 4th 카드의 가격을 공시한 바 있습니다. 공시된 많은 카드들 중 가격이 가장 비싼 카드는?
① 가이아의 군주 ② 시바의 드래곤
③ 왕실의 암살자 ④ 신의 분노

3. 매직 더 개더링 토너먼트 대회는 매년 개최됩니다. 그렇다면 97년 대회는 어느 도시에서 열릴까요? 얼마 전에는 이 대회에 출전할 한국 대표를 선발하기도 했습니다.
① 애틀란타 ② 로스앤젤레스
③ 시애틀 ④ 샌프란시스코

4. 매직 카드 플레이 시 주문을 발동시키는데 필요한 마나의 총 수를 가리키는 말은?
① 마나 비용 ② 발동 수
③ 주문 비용 ④ 발동 비용

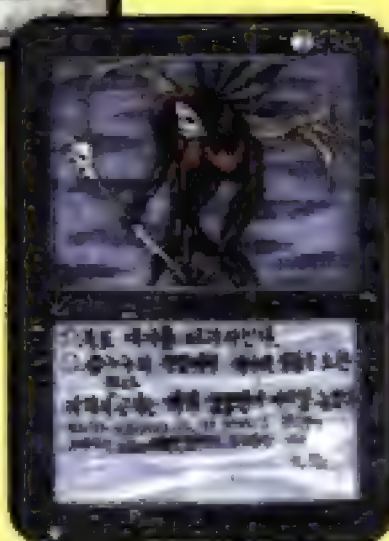
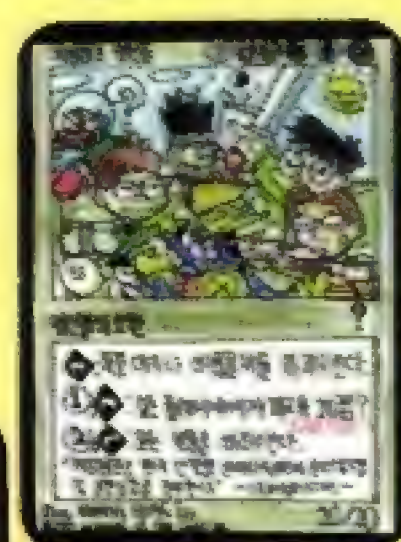
5. 매직 카드 플레이 중 플레이어가 버린 카드의 집합을 무엇이라고 하나?
① 무덤 ② 마나 풀
③ 카드 더미 ④ 무효

지난호 당첨자 발표

지난호 정답 : 1)② 2)③ 3)④ 4)① 5)③

- 김정수/광주시 광산구 광산동 12-2
- 이용준/서울시 송파구 석촌동 432-7
- 조종훈/인천시 남구 도화 1동 11-3
- 박승준/부산시 해운대구 반송 2동 323-4
- 박재영/서울시 서초구 우면동 200-9 12/4
- 조성민/서울시 중구 광희동 1가 120-2
- 최병철/청주시 상당구 금천동 360-2
- 정경수/충남 공주시 교동 510-1
- 차정훈/전주시 덕진구 호성동 201-1
- 남궁선/충북 보은군 마로면 110-10

●이상 10명에게는 환타지미디어에서 제공하는 한글판 스타터 덱 1개씩을 드립니다.

Magic 아트 갤러리

●이상 3명에게는 환타지 미디어에서 제공하는 카드 덱 프로텍터를 드립니다. 당첨자는 전화를 걸어 확인해 주시기 바랍니다.

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 월간 게임챔프 '매직 더 개더링 담당자' 앞

애니비전 명작스테이션

기동전함 나데시코

제 1화 「남자답게」 나가자!

튤립보다 강렬하게 개화하는 나데시코, 꽃말 "승리를 드립니다"

프롤로그 "미지의 적"

때는 바야흐로 서기 2195년. 우주로의 무한한 가능성에 희망을 품고 살아가는 사람들은 날로 늘어만 갔다. 그러던 어느 날, 목성 저편에서부터 나타난 수수께끼의 외선단이 지구인이 자리잡은 화성을 침략하기 시작했다. 이에 지구측에서는 이 괴선단에 대항하여 지구 연방을 조직, 미지의 적에 맞서 싸울 태세를 취한다. 지구연방은 이 정체불명의 적을 "튤립"이라고 명하게 되었다. 긴장의 순간이 계속되고 마침내 튤립은 화성 방어선의 그 웅장한 모습을 드러내었다. 마치 거대한 식인 식물을 연상시키는 튤립의 거대 모함 선두가 꽃잎을 열듯이 갈라지고 수많은 전투함들을 뿜어내기 시작했다. 지구 연방의 후쿠베 제독은 적 전함이 사정거리에 들어오자 전함에게 포격 명령을 내린다. 그러나 무수히 뿜어져 나온 청백색의 발광기들은 적 전함이 동시에 발사한 광색 입자포에 의해 허이없이 휘어져 나가고 만다. 그리고… 연방의 함포를 주위로 휘게한 튤립의 변종력 장은 연방의 전함을 무자비하게 파괴시켰다. 첫번째 전투에서, 그것도 단 한순에 의해 연방은 반수 이상의 전투함들을 잃고 말았다. 그때를 기다렸다는 듯이 튤립의 전투함에서 유지형 무인 전투 머신인 뱃터가 연방의 방어선을 돌파하여 화성으로 향하였다.

"…살을 도려내고 뼈를 벤다…"

후쿠베 제독은 승무원 전원에게 긴급대피 명령을 내렸다. 연방의 모선을 화성에 강하 중인 튤립의 모선에 충돌시켜 착륙 궤도를 벗나게 하는 작전을 생각한 것이다. 잠시 후, 대기권을 낙하 중이던 튤립의 모함에 연방의 모함이 충돌하고, 작전대로 튤립은 목표로 안착 궤도를 바꾸었다. 하지만… 튤립이 코로니 밀집 지역을 추락하리라곤 예상치 못한 일이었다.

화성의 악몽

대피소 안은 그야말로 시장 바닥을 방불케 했다. 여기저기의 부상자와 군인들의 모습에 사람들은 더욱 불안에 떨었다. 지하 500M에 위치한 쉘터에도 군데군데 타격을 입었다는 사실은 곧 지상의 전멸을 의미했다. 요리사 지망생인 텐카와 아키토는 귤 하나를 꺼내 여자 아이에게 내밀었다. 아키토에게 귤을 받아들고 기뻐하던 꼬마를 보고 꼬마의 어머니는 아키토에게 감사의 뜻을 전한다.

"데이트 하자!! 오빠! 난 아이라고 해. 오빠는…?"

그때였다. 갈라진 쉘터 벽 틈에서 화성에 진입한 뱃터가 전자 눈을 번뜩이며 쉘터 안으로 진입한 것이다. 사람들은 황급히 도망가려 했으나 폭발로 인해 쉘터 내의 전자 장비들은 마비되어 자동문 마저도 수동으로 열어야 하는 사태가 벌어지고… 순식간에 아수라장으로 변해버린 쉘터에서 아키토는 주위에 버려져 있던 작업용 트랙터를 몰고 뱃터에게 육탄 돌격을 감행했다. 아키토의 오른손에 새겨진 커넥터가 빛을 발하자 트랙터는 더욱 맹렬한 기세로 뱃터를 벽으로 몰아붙인다. 이윽고 뱃터의 전자 눈이 트랙터의 압력을 이기지 못해 파괴되자 아키토는 안도의 한숨을 내쉰다. 아키토의 활약으로 인해 시간을 벌은 사람들은 서둘러 쉘터의 문을 여는데 성공하였다. 그러나…

튤립에서 속속 등장하는 전투 모함들

○연방군의 함포는 적의 변종력 장에 의해 크게 휘어져 나가고…

후쿠베는 최후의 수단으로 자폭을 감행하였다

공을 받아 든 아이. 이 소녀로 인해 훗날 아키토는 노이로제에 걸려 버린다

뒤에서 몰아닥친 갑작스런 충격파에 뒤를 돌아보는 아키토. 그곳에는 붉게 물든 화염과 그 속을 천천히 걸어나오는 수많은 뱃터의 모습이 있었다. 설상가상으로 기능이 정지되었다고 생각한 좀전의 뱃터도 다시 진동음을 내기 시작하였다. 순식간에 뱃터 무리에 둘러싸여 버린 아키토의 뇌리에 죽음의 예감이 스쳐 지나간다. 아키토를 노려보고 있는 수백개의 눈들.

"으아아아아악!!!"

아키토의 목에 걸려 있던 푸른색 돌의 목걸이가 빛을 발하며 주위를 하얗게 뒤덮었다. 이렇게 화성은 목성의 적에 의해 전멸당하게 되었다.

아키토의 행공

셸터를 전멸시킨 뱃터는 아키토를 둘러싸고…

승무원 모집 중!

민간 기업 "네르갈"에서는 지금 중역회의가 한창이었다. 회의의 주제는 화성에서의 연방 패배 이후 점차 세력을 확장하여 달까지 점령하고 지구를 침공하려고 하는 속칭 "목성 도마뱀"에 대해서였다. 그들은 시시각각 다가오는 목성 도마뱀의 공격에 대항하기 위한 어떤 프로젝트를 민간 기업 차원에서 실행시키려 하고 있었다. 그리하여 선출된 자가 중공업 부에서 군 참전 경력이 있는 고토였다. 전 프로젝트를 담당하고 있는 프로스펙터는 전자 계산기를 두드리며 고토에게 말했다.

"어쨌든 이번 직장에는 여성이 많답니다. 게다가 보너스도 하나에다 둘이요… 이만큼이나!!"

"…한가지 여쭤봐도 되겠습니까?"

"뭐지요?"

"그 금액… 세금을 뺀 건가요?"

이리하여 고토는 네르갈 프로젝트의 일원이 되었다. 고토와 프로스펙트는 즉시 프로젝트의 인재를 선발하기 위해 지구 곳곳을 돌아다니기 시작했다.

고토에게 봉급 계산을 해주는 프로스펙트

우선은 전파상을 경영하는 세이야. 그는 온 몸에 공구 셋트로 무장하고 다니는 약간 위험할 정도로 병적인 메카닉 매니아였다. 그날도 작업실에서 불법으로 로봇을 개조하다가 그만 고토 일행에게 발각되고 말았다.

"에에~ 나를 메카닉 주임으로?"

"예, 계약 조건은…"

"엇쉿!! 좋소, 갑시다. 어서 갑시다. 후다닥 갑시다!"

"하지만… 계약 조건이라든가 계약서 등을 보셔야…"

"그런건 아무래도 좋아. 저 여편네와 헤어질 수만 있다면 지옥이라도 좋아."

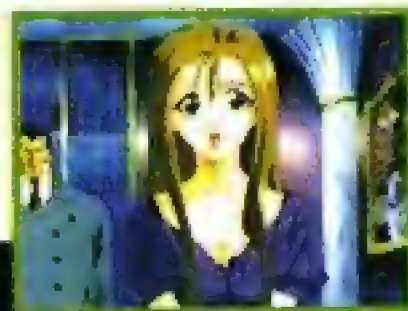
영문도 모른 채 그의 부인과 아들은 먼발치에서 세이야를 바라만 볼 뿐이었다.

메카닉을 만질 때는 음험한 분위기를 풍기는 세이아

부인과 헤어질 수 있다면 지옥이라도 갈 거세이다

미모의 비서 미나토가 갑자기 내민 사표에 그의 사장은 당황의 기색을 감추지 못하였다.

"어째서지? 월급도 좋고, 일도 쉬운데… 그렇게 사장 비서라는 직업이 싫은 건가?"

"응… 그렇다기 보단… 역시 비전이 없다고나 할까요?"

그녀의 뒷편에 고토의 모습이 슬쩍 비춰보였다.

사장 비서를 그만두는 미나토

애니메이션 녹음 스튜디오. 성우인 메구미는 마지막 대사 더빙 작업을 마치고 평상시처럼 모두에게 수고했다는 인사를 하고 있었다.

"메구미 씨! 손님이야. 네르갈에서 오셨다는데?"

"하아…"

그녀를 기다리고 있는 무표정한 고토에게 메구미는 어리둥절한 얼굴로 인사를 한다.

메구미 역시 네르갈에게 선출되었다

올해로 12세인 호시노 루리는 몸 이곳저곳에 컴퓨터 회선을 접속하여 방대한 양의 데이터 안을 자유로이 누비고 있었다. 그녀는 세계에서도 얼마 되지 않는 초천재 소녀. 하지만 그녀의 집은 그다지 풍요롭지 못했는지 루리의 양친은 프로스펙터가 펼쳐보이는 트렁크 안의 현금을 보고 어안이 벙벙해져 있다. 안쪽에서 루리의 양친과 프로스펙터 간의 계약 상담이 무르익고 있는 가운데, 고토는 묵묵히 소녀를 주시하고 있었다.

나이에 맞지 않게 천재적인 두뇌를 지닌 루리

"유리카, 역시 아직씩 화내고 계셔."

원래 연방군 신인 장교 출신이었던 쥰은 유리카 방 문 앞에서 그녀가 나오기만을 기다리고 있었다. 그러나 유리카는 자신이 입게 될 제복이 너무 센스가 없다고 불평이 대단하다.

"그건 그렇고, 쥰. 정말 괜찮아? 일부러 연방군을 그만두고 같이 와줘도?"

"그… 그야… 유리카 혼자는… 걱정되니까…"

"역시 쥰이야! 최고의 친구라니까!"

유리카의 한마디에 실망을 금치 못하는 쥰. 소꿉친구인 그녀에게 지금까지 순애보를 울려왔던 그였으나 천성적으로 둔한 유리카는 그를 친구 수준으로 못박아 놓고 있는 모양이다. 그때 갑자기 등장한 미스마루 제독은 쥰의 만류에도 불구하고 강제로 유리카의 방 문을 열어 제친다.

"훌륭하게 자랐구나, 유리카"

미스마루 제독의 감격(?)의 눈물은 곧이어 날라온 유리카의 가방 앞에 산산히 부숴지고 말았다.

난 너를 만났었다!

목성 도마뱀이 달을 침공한 후, 지구 상공에서는 심심치 않게 연방과의 공방전을 목격할 수 있게 되었다. 그들이 지구에 나타남과 동시에 한 상점가 음식점에서는 또 하나의 볼거리가 생겨났다. 그곳에는 냄비를 불에 올려 놓고 조리 도구를 손에 쥔 채 부들부들 떨고 있는 아키토의 모습이 있었다. 그는 목성에서

의 에피소드 이후로 목성 도마뱀에게 극도의 공포를 느끼게 되었다. 결국 그들이 나타나기만 하면 모든 신경이 마비되며 공포에 빠져드는 몸이 되어 버렸던 것이다.

"으아아아아아아아아아아아아아아아아…"

"…아아아아. 아! 불 꺼야지."

결국 아키토는 요리점에서 해고되고 말았다.

"너… 지금처럼 하면 아무 것도 할 수 없어. 피하기만 하려고 하면…"

비명을 지르던 아키토는 갑자기 요리를 실패보고…

해고당하는 아키토. 순의 이미지 피드백은 파일럿 만이 지닐 수 있는 것이다

그날 밤, 아키토는 자신의 전재산인 요리기구를 실은 자전거를 난폭하게 몰아 상점가를 달리고 있었다.

"제길! 제길! 제길!! 상관없잖아!!"

"피하면 안되냐? 무서워하면 안되는 거냐고!!"

"나도 어떻게든 하고 싶지만… 몸이… 몸이… 몸이!! 어라? 우악!!!"

아키토 앞에서 달리고 있던 자동차의 뒷 트렁크가 열리면서 짐을 잔뜩 실은 가방이 그를 덮쳤다.

"죄송합니다! 죄송합니다!"

곧바로 차가 정지하고 푸른 머리에 제복을 차려입은 유리카가 허둥지둥 달려와 사과했다. 잠시 후, 그녀의 떨어진 짐들을 챙겨주고 있었다. 투덜투덜 하면서도 성실하게 그것도 짐싸는 법을 강의까지 해가며 그녀의 가방을 정갈하게 다시 꾸며주는 아키토. 그러던 중 유리카는 아키토에게 자신과 만난 적이 없냐고 물어보지만 전혀 기억이 없는 아키토. 결국 유리카는 짐을 정리한 트렁크를 들고 줌이 기다리는 차로 돌아갔다. 유리카가 돌아간 후, 아키토는 길바닥에 떨어져 있는 액자를 발견한다. 한심하다는 듯한 표정을 지으며 액자를 집어드는 아키토. 그런데 그곳에는 어렸을 적 자신과 유리카가 찍혀있는 것이 아닌가?

그는 갑작스런 봉변을 당하고 만다

○사과하는 유리카

"어디서 뵙지 않았나요?"

○두사람이 어릴 적 찍은 사진이?

아키토의 머리 속에 유리카가 확실하게 기억났다

"만났어!! 만났어!! 만났었어!! 만났었다고!! 미스마루 유리카!! 난 널 알고 있다!!!"

아키토는 초인적인 힘으로 유리카가 간 방향으로 자전거를 굴리고 있었다.

"잊어버릴 줄 알고! 나와 우리 가족을… 기다려라! 유리카아아!!!"

아키토의 괴성이 고요한 밤의 적막을 찢어 놓았다.

"난 너를 알고 있어!!!!"

나데시코! 기동!!

네르갈에서 주관하는 프로젝트 "기동전함 나데시코"에서는 전 연방 제독 마구베의 부하들이 고토와 실랑이를 벌이고 있었다. 고토는 어디까지나 전 제독이었던 후쿠베의 경륜과 이름을 원하여 그를 고문으로 채용하였지, 그들의 부하는 아니었다는 것이었다. 그러나 후쿠베의 부하 무네타케는 오히려 말도 안되는 멤버를 데려 온 고토 일행을 비판하였다. 전직 성우였던 메구미 레이나드가 통신담당, 12살의 소녀 호시노 루리가 전함의 운영을 담당하는 오퍼레이터에다가 사장 비서를 박차고 나온 하루카 미나토가 조타수라는 상황을 그는 절대 이해할 수 없다는 것이었다. 하지만 고토는 연방 군사 대학의 전략 시뮬레이션에서 수석을 차지하였다는 함장을 빌미로 멤버들에 대한 자신감을 표명한다. 하지만 그의 자신감은 얼마 지나지 않아 증명(?)되었다. 바로 유리카가 나타난 것이다.

"여러부운~ 제가 바로 함장입니다~ 브이!!"

"브이!!?"

'해냈어! 이것으로 모두의 하트를 사로잡은 거야!!'

라고 마음대로 착각을 해버리는 유리카. 루리의 한마디가 모든 것을 대변하였다.

"또 바보야?"

한편 유리카를 쫓아 맹렬히 자전거를 몰던 아키토는 네르갈 기지 정문의 경비에게 잡혀 강제로 연행된

무네타케는 자신을 등한시 한 고토에게 잔뜩 열이 받았다

○이들이 바로 무네타케가 말하는 "이런 것들"이다

유리카의 브이 공격에 당황하는 승무원들

세계 최강의 착각 증세를 보이는 유리카

다. 프로스펙터는 단독으로 아키토를 면담하게 되는데… 프로스펙터는 그가 멸망한 화성의 유토피아 코로니 출신이라는 데에 흥미를 갖는다. 아키토는 화성에서의 일 이후의 기억이 없는데 정신을 차려보니 지구에 와있었다고 한다. 유리카와는 그녀의 가족이 얼마간 화성에 거주할 때의 이웃집 사이로, 아키토는 그녀 또는 그녀의 가족이 자신의 양친이 살해당한 이유를 알고 있을 것이라고 생각하고 있었다. 사정 이야기를 들은 프로스펙터는 그를 나데시코의 요리사로 즉석 채용한다. 이리하여 나데시코의 일원이 된 아키토. 그는 출항까지 남는 시간에 함내를 구경하다가 만화에서 나오는 필살기 이름을 외치며 로보트를 조종하는 광경을 목격하게 된다. 그러나 결국 너무 과장된 움직임을 표현하던 그 파일럿은 나데시코에 탑승하게 될 전투 로보트 "에스테바리스"와 함께 바닥에 넘어지고 만다. 세이야는 질렸다는 듯이 콕핏에서 파일럿을 끌어내려 하는데…

"나는 가이. 다이고우지 가이다. 가이라고 불러줘."

"서류에는 야마다 지로라고 되어 있는데?

"아… 그건 가짜 이름이고… 다이

고우지 가이는 진정한 이름, 내 혼의 이름이라고!"

가이는 엄청난 로보트 애니메이션 매니아였다. 그것도 마징가 Z 같은 고전 영웅물을 즐겨보는… 특히 그는 초고전 애니메이션 "게키 강가 3(겟타 로보트와 유사한 애니메이션)"라는 만화에 광적으로 미쳐 있었다. 그 예로 아까의 충격으로 다리가 부러져 실려가면서도 가이는 아키토에게 콕핏에 있는 자신의 보물을 집어와 달라고 하는데 그곳에는 다름아닌 게키 강가 3의 초합금 인형이 놓여져 있었다. 한숨을 내쉬며 콕핏에서 인형을 꺼내려는 아키토는 갑작스런 진동으로 인해 콕핏 안으로 떨어지게 된다. 목성 도마뱀이 습격해 온 것이다.

프로스펙트는 아키토를 나데시코의 요리사로 기용한다

다이고우지 가이의 등장. 굉장한 비운의 캐릭터

필살기를 외치며 에스테바리스를 조종하는 가이

○자신의 본명을 애써 외면하며 가이라는 이름을 주장한다

나데시코 오리지널 로보트 애니메이션인 "게키 강가 3"의 인형

나데시코 브릿지에서는 적들의 침략에 대한 논쟁이 한참이었다. 후쿠베의 부하 무네타케는 위에 상주한 연방군에 상관없이 수중에 대기하고 있는 나데시코에서 직접 상공을 향해 주포를 발사하자는 의견을 내놓았지만 대다수의 인원에 의해 묵살당하고 해저로 일단 잠수하여 해저터널을 이용, 양쪽에서 포진하고 있는 적의 배후로 들어가 전멸시키자는 유리카의 작전을 실행하기로 한다. 하지만… 그 작전에는 적의 주위를 10분간 끌 수 있는 미끼가 필요했는데…

"미끼라면 이미 나가 있어요."

그곳에는 에스테바리스에 탑승한 아키토가 있었다. 더 이상 도망갈 수 없다고 생각한 그는 직접 적들과 부딪혀 보기로 한 것이다. 브릿지에서는 요리사가 로보트를 조종한다는 사실에 패닉 상태에 빠졌으나 그의 얼굴을 본 유리카의 머리 속에 문득 떠오르는 기억이 있었다.

"아키토다! 아키토! 역시!! 그랬어. 날 만나러 온 거야!"

유리카는 전투 상황도 잊어버린 채 아키토와의 재회의 기쁨을 감추지 못했고 그러한 그녀의 모습에 좋은 두사람의 관계를 묻지만…

"나의 백마 탄 왕자님이야. 유리카가 위험할 땐 언제나 달려와 준다니까!"

유리카의 발언에 준보다 더욱 황당해 하는 것은 아키토였다.

"하지만 아키토를 미끼로 삼다니… 그건 너무 위험해…"

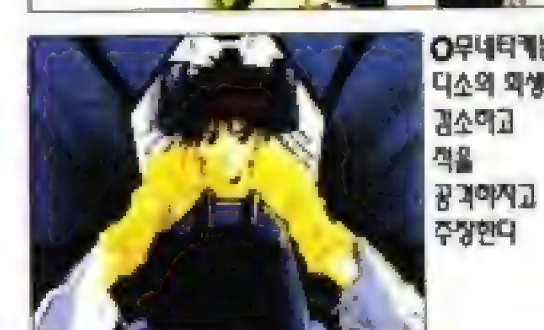
"뭐? 미끼라니…? 뭐야 그건?"

"알고 있어! 아키토의 굳은 결의를. 여자인 내가 이러쿵 저러쿵 말할 때가 아니라는 것도…"

"어이… 이봐!!"

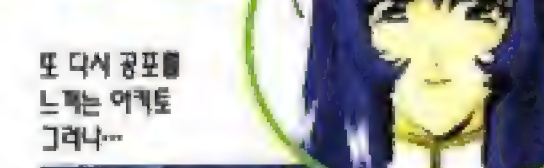
"알았어. 나와 나데시코의 목숨을 아키토에게 맡길게… 반드시… 살아서 돌아와줘."

유리카의 눈물어린 얼굴을 끝으로 교신은 끝나고 그와 동시에 아키토는 적들이 잔뜩 놓인 지상으로 배출되게 되었다. 화성에서와 똑같은 상황에 빠지자 다시 공포에 빠지는 아키토. 그러나 좀전에 눈물어린 유리카의 얼굴을 떠올리며 조종 패널에 손을 올린다. 그의 결의를 받아들인 듯이 에스테바리스는 놀랄만한 기동력으로 적들을 유인하기에 이른다. 한창 전투가 진행되던 중 아키토는 의외로 분발하는 자신을 보며 강한 자신감을 얻게 되지만 그때 화성에서 만났던 아이의 얼굴이 떠오른다. 마음 속에 빈틈이 생기자 뱃타들은 사정없이 아키토의 에스테바리스를 공격하지만, 순간적인 판단으로 멋지게 그들의 공격을 막아낸 아키토. 이윽고 아스테바리스 발 밑에 등장한 나데시코는 거의 적 전원을 목표로 포착하고 대 목성 도마뱀용 반중력 빔인 "브래스티 캐논"을 작렬! 그 결과 거의 무피해로 적을 섬멸할 수 있었다. 전투가 끝나자, 함내에서는 유리카의 능력을 인정하는 분위기로 가득했다.

이것이 사상 최고의 성능을 지닌 기동전함 나데시코의 탄생이었다.

○무네타케는 다소의 희생을 감소하고 적을 공격하자고 주장한다

○컴플렉스에서 벗어나기 위해 에스테바리스에 탄 아키토

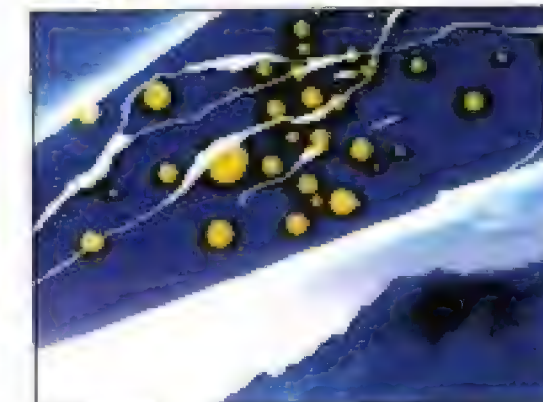
○유리카의 엄청난 착각에 아키토는 멍문을 잃는다

"반드시 살아와 줘~"

또 다시 공포를 느끼는 아키토 그러나…

드디어 공포를 극복하고 에스테바리스가 움직인다

○아키토의 화려한 전투

뱃타들이 합체하여 더욱 파워 업하고

○○예정보다 더욱 빨리 등장한 나데시코의 "브래스티 캐논" 발사!

"대단해!! 과연 아키토!!"

루리의 필살 대사 "바보 뿐이야."로 1화의 막이 내린다

챔프 쌤쌤 마당

이 코너는 독자 여러분들을 위한 코너입니다.
저희 게임챔프를 이용해서 사거나 팔고 싶은 물건이나 교환하고 싶은 물건이 있으시면 주저하지 마시고 아래의 주소로 엽서를 보내주시거나 FAX 혹은 PC통신으로 메일을 보내주세요. 그리고 보내실 때에는 기종, 내용, 이름 · ID, 주소, 전화번호를 정확히 기입해서 보내주세요. 거래하실 때는 모든 내용을 철저하게 확인해서 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요.

보내실 주소 : (140-133) 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층게임 챔프 쌤쌤마당 담당자앞
FAX: 707-1450
PC통신 : 천리안에서 GO CHAMPG하신 후 '사고팔고란'에 글을 올리시거나 천리안/하이텔 ID:champg 나우누리 ID:네모네모로 메일주세요.

겜훈장?!

이 코너는 독자 여러분이 게임을 하다가 막히는 부분, 알고 싶은 비법, 그밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련 정보에 관한 질문을 Q&A 형식으로 풀어나가는 코너입니다. 또, 챔프 집중공략 중 궁금한 점이나 틀린 곳이 있으면 공략A/S로 문의하시길 바랍니다. 성실히 답변해 드리겠습니다.

잃어버린 훈장 - 1000점

? 안녕하십니까? 겜훈장님. 저는 PS유저 이현수라고 합니다. 지금 '신 슈퍼로봇대전'과 '바이오 하자드'를 플레이하고 있는데 이 두가지 게임의 비기와 신 슈퍼 로봇대전의 자금 올리기 코드를 알려주십시오. 겜훈장의 번영을 빌며 이만 줄입니다.

(훈장의 대답) 바이오 하자드를 3시간 내에 클리어한 다음 게임을 다시 시작하면 최강 무기인 로켓란처를 처음부터 사용할 수 있습니다. 또 게임 도중 열리지 않는 방이 나오는데 한번 클리어한 후 특수 열쇠를 가지고 다시 게임을 시작한 후 그 방으로 가면 옷을 갈아입을 수 있습니다. 신 슈퍼로봇대전의 자금 올리기 코드는 800FEC96 0098입니다. 이 코드를 입력하면 돈이 99999999로 변합니다.

? 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 SS 유저인데 게임을 하던 도중 이상한 현상을 발견해 이렇게 편지를 띄웁니다. '크리스마스 나이츠'를 하던 도중 배경은 크리스마스이고 눈송이가 초생달로 바뀌며 화면이 아름다워지는 신기한 장면을 보게 되었습니다. 하지만 다시 한번 해보니 되지 않았습니다. 왜 그런겁니까? 아시면 꼭 답변해 주세요.

무명씨

(훈장의 대답) 크리스마스 나이츠는 게임을 즐기는 시간대에 따라 배경이 바뀝니다. 아침, 낮, 밤 등 여러 시간대에 플레이해보세요. 참고로 4월 1일에 게임을 즐기면 라이라로 플레이할 수 있습니다.

? 안녕하십니까? 겜훈장님. 그동안 별일 없으셨나요? 제가 요즘 'FF7'을 즐기고 있는데 꼭 막히는 부분이 생겨서 편지드립니다. 에어리스가 있다는 잠의 숲은 도대체 어디에 있습니까? 아무리 찾아도 모르겠습니다. 제발 가르쳐 주시기 바랍니다.

(훈장의 대답) 잠의 숲의 지도상 위치는 윗쪽의 눈이 많이 내린 곳입니다. 우선 발굴현장에 가서 사다리로 위로 올라가면 뒷쪽으로 가는 구멍이 있습니다. 이곳에 가기 전에 루나하프를 얻어야 하는데 의자에 앉아있는 사람한테 가서 1.1을 고르면 폭파를 부탁합니다. 폭파 후 인부들을 살펴보면 한 곳으로 시선이 모아져 있습니다. 이곳을 발굴하게 한 후에 다음날 다시 가보면 보물상자가 있는데 루나 하프를 얻을 수 있습니다.

? 언제나 게임계의 신처럼 보이는 겜훈장님. 저는 인기 절정의 게임 'FF7'을 하고 있어요. 그런 제게 고민이 생겼어요. 크라우드의 레벨4 리미트기인 '초신무구참패'를 얻으려면 32000BP가 있어야 합니다. 하지만 BP를 모으는 것이 좀처럼 쉽지 않아요. BP를 빨리 모으는 방법을 가르쳐 주세요. 그리고 BP를 모은 후 세이브를 하면 BP가 없어지나요?

겜훈장은 타마고치 엄마래요 - 900점

(훈장의 대답) 캐무리다가(연막탄) 또는 탈출 마테리아(ESCAPE)가 꼭 있어야 합니다. 위의 것을 장비하고 격투장으로 갑니다. 격투장에서 싸우다 보면 아군 캐릭터가 위험해질 때가 있는데 이때가 바로 BP가 최고로 많이 모였을 때입니다. 연막탄이나 ESCAPE를 사용해서 죽기 직전에 탈출하세요. 그러면 상당히 많은 BP를 얻을 수 있습니다. 이 방법을 계속해서 사용하면 원하는 만큼의 BP를 모을 수 있을 겁니다. 그리고 BP는 격투장을 나오면 모두 사라지므로 세이브해서 모으는 것은 불가능합니다.

? 안녕하세요? 존경합니다. 겜훈장님. 겜훈장님이시여 부디 저의 어려움을 도와주십시오. 저는 PS를 가지고 있습니다. PS용 '바이오 하자드'에서 크리스로 최후의 책 상하권을 모두 입수한 다음 진행이 안됩니다. 책속의 메달도 얻을 수 없습니다. 그리고 'FF7'에서 유피로부터 마테리아를 되찾았으나 소환마테리아 오딘이 없어졌습니다. 되찾을 수 있는 방법은 없을까요? 도와주세요.

무명씨

(아리송 답변) 최후의 책 상하권을 모두 입수했다면 그 책을 조사해 보세요. 조사하는 방법은 아이템 선택화면에서 조사 명령

뭐? 죽을 때까지 답해준다고?! - 800점

을 사용해서 책을 이리저리 살펴보면 됩니다. 그리고 소환마테리아 오딘은 저절로 사라지는 일은 없습니다. 실수로 마테리아를 버렸을 수도 있으므로 이전 세이브를 불러 찾아보세요.

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 얼마전 게임기를 새롭게 구입한 SS유저입니다. '스트리트 파이터 제로2'가 바로 제가 구입한 게임인데 진고우키와 이블류를 고르는 방법을 좀 알려주세요. 또, 기력 게이지가 없는 장기에프와 달심이 있다고 하던데 정말입니까?

진 고우키 : 고우키에 커서를 맞추고 스타트 버튼을 누릅니다. 스타트를 누른 상태로 아돈-겐-사쿠라-로즈-소돔-단-가이-로렌토-사쿠라-로즈-바디-고우키의 순서로 커서를 움직입니다. 이제 버튼을 눌러 캐릭터 색깔을 선택하면 진 고우키를 고를 수 있습니다.

이블 류 : 류에 커서를 맞추고 스타트 버튼을 누릅니다. 그 상태로 아돈-고우키-아돈-류의 순서로 커서를 움직입니다. 이제 버튼을 눌러 캐릭터 색깔을 선택하면 이블 류를 고를 수 있습니다. 기력 게이지가 없는 장기에프와 달심도 고를 수 있습니다. 이들의 필살기는 스파2터보와 동일합니다.

장기에프 : 장기에프에 커서를 맞추고 스타트 버튼을 누릅니다. 그 상태로 사가트-소돔-로즈-바디-내쉬-달심-류-아돈-춘리-가이-켄-장기에프의 순서로 커서를 움직입니다. 이제 버튼을 눌러 캐릭터 색깔을 선택하면 신 장기에프를 고를 수 있습니다.

달심 : 달심에 커서를 맞추고 스타트 버튼을 누릅니다. 그 상태로 장기에프-사가트-내쉬-달심의 순서로 커서를 움직인 후 버튼을 눌러 색깔을 선택하면 신 달심을 고를 수 있습니다.

안녕하세요. 겜훈장님. 전 PS용 '김전일 소년의 사건부'가 자꾸 막힙니다. 김전일의 마지막에 범인을 단정짓는 증거에서 엉뚱한 답들이 나옵니다. 어떻게 해야 하나요?

김전일 소년의 사건부를 제대로 진행했다면 최후의 범인을 단정지을 때 범인의 증거로 콘택트 렌즈, 목걸이 시계, 천체 망원경, 그림 노트, 사진첩, 양초, 종소리, 갑옷 기사 중 하나를 선택하는 질문이 나옵니다. 만약 이런 질문이 나오지 않는다면 게임 진행도중 보지 못하고 지나간 이벤트나 증거가 있어서 입니다. 이런 경우는 진범을 잡을 수 없습니다. 그러므로 자신의 진행 과정이나 챔프 2월호의 공략을 보고 놓치고 지나간 부분이 없는지 살펴보세요. 참고로 마지막 질문의 정답은 양초이고 범인은 마우라입니다.

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 GB용 '젤다의 전설'에서 무지 막히는 곳이 있습니다. 바로 8번째 미궁인데 (5,5)에서 계단을 통해 (8,7)로 가야하는데 여기서 자꾸 막히네요. 꼭 가르쳐주시길..

(5,5)를 통과하려면 우선 (4,5)로 가야합니다. 이곳에는 열쇠가 있어야만 지나갈 수 있는 곳이 있는데 열쇠로 막힌 곳을 열고 (5,5)로 갑니다. 이곳에는 촛대가 두개 있는데 마법의 가루로 촛대에 불을 붙이면 아랫쪽에 돌과 계단이 있는 것이 보입니다. 혹셧을 돌에 던져서 건너가세요. 계단을 통해 (8,7)로 가면 중간 보스가 기다리고 있는데 검의 기를 모아서 뒤쪽을 공격하세요. 중간 보스를 이기면 마법의 지팡이를 얻을 수 있습니다.

안녕하십니까? 저는 SS와 GB의 유저인 조동희라고 합니다. GB용 '제 2차 슈퍼로봇대전G'를 즐기고 있는데 세이브가 안됩니다. 그 이유를 가르쳐 주십시오. 그리고 새턴용 '삼국지4'에서 세이브하는 방법과 로드 방법을 몰라서 못하고 있습니다. 제발 가르쳐 주세요.

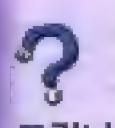
2차 로봇대전에서 세이브가 안되는 것은 팩에 있는 수은 건전지가 다 닳아서 입니다. 팩을 뜯어보면 작은 수은 건전지가 있는데 이것이 세이브를 할 수 있게 해주는 것입니다. 전파사나 시계점에 가면 여러가지 수은 건전지들을 팔고 있는데 이중에서 똑같은 용량의 건전지를 구입하세요. 삼국지4는 명령어 체계가 복잡해서 처음 즐기는 유저라면 명령어가 헤갈릴 것입니다. 세이브와 로드 명령은 가장 오른쪽의 아이콘을 선택하면 나옵니다.

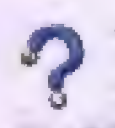
DEAR 겜훈장님. 안녕하세요? 저는 스퀘어 작품중 'FF'의 열광적 팬이며 중3 여학생인 김원정입니다. 전 제 주위에 있는 여학생들과는 달리 게임을 유달리 좋아하고 과학에 관심이 많은 튀는 아이랍니다. 서두가 길어졌는데요. 제가 챔프 과월호를 보니 FF5,6,7이 PC로 이식된다고 하더군요. FF5,6가 이식이 된다면 폴리곤으로 다시 만들어지나요? 또, FF의 다른 시리즈 이식의 소식은 없나요? 부탁이니 꼭 가르쳐 주세요.
김원정

겜권3? - 700점

FF5는 9월에, FF6은 11월 발매가 예정되어 있으며 아직 변동 사항에 대한 정보는 없습니다. 이식은 말 그대로 완전이식입니다. 폴리곤으로 표현되며 변화되는 사항은 없으며 원작과 똑같이 이식됩니다. FF의 다른 작품에 대한 이식 계획은 아직 없습니다.

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 PS를 가지고 있는 고등학생입니다. 한가지 물어볼 것이 있어서 글을 띄웁니다. 다름이 아니오라 '레이스톰'에 버블보블같은 미니 게임을 즐길 수가 있다던데 정말입니까? 그리고 '소울에지'에서 중간보스와 소울에지를 고르는 방법을 좀 알려주세요. 7월호 겜훈장 특별부록 잘 봤습니다. 저처럼 질문이 많은 유저에게는 사전처럼 귀중한 책이더군요.

레이스톰에 버블보블같은 미니 게임은 없습니다. 헛소문을 들으신 것같군요. 소울에지의 숨겨진 캐릭터는 소울에지, 성한명, 지크프리드!, 소피티아! 등이 있는데 소울에지를 고르는 방법은 전 캐릭터로 엔딩을 한번 보면 난이도가 약간 올라가는데 이 상태에서 또다시 전 캐릭터 엔딩을 보세요. 그러면 소울에지를 선택할 수 있습니다. 성한명의 선택은 황성경의 엔딩을 본 다음 성미나의 엔딩을 보면 가능합니다. 지크프리드!는 CPU의 무기를 스페셜로 선택한 후 에지마스터 모드에서 8번째 칼을 얻으면 고를 수 있습니다. 소피티아!는 지크프리드!를 고르는 방법과 동일합니다.

NEW! 겜훈장 - 600점

겜훈장님 안녕하세요? 무더운 여름에 수고가 많으십니다. 제가 질문할 것은 '아런드라'에서 전설의 검설왕을 얻는 방법입니다. 전에 겜훈장님 덕분에 FF7의 최강 무기들도 얻고 엔딩을 볼 수 있었습니다. 이번에 아런드라 엔딩을 보는 것도 꼭 도와주시리라 믿습니다.

아런드라에서 전설의 검을 얻으려면 몬스터와의 전투를 많이 해야 합니다. 아런드라의 몬스터들은 죽여도 돈을 주지않는 경우가 많기 때문에 되도록 전투를 피해서 즐기는 유저들이 많은데 전설의 검을 얻는 조건이 바로 일정수 이상의 몬스터를 죽이는 것입니다.

챔핑의 H/W & S/W 연구실

챔핑님 안녕하십니까? 저는 PS유저인데 궁금한 것이 몇가지 있어서 질문을 드립니다. 게임을 조금만 해도 PS가 열이 받아서 뜨겁더군요. 이건 PS에 이상이 있는 것입니까? 또 CD는 기스가 많이 나면 아예 못쓰게 되나요? 그리고 마지막으로 PS용 CD는 물에 닿아도 괜찮습니까? 너무너무 궁금하니 꼭 가르쳐 주세요.

재문군이 말하는 조금이라는 기준이 뭔지 모르겠군요. 게임을 즐기면 게임기가 뜨거워지는 것은 당연한 것입니다. PS는 SS와는 달리 따로 환풍구가 없기 때문에 그런 현상이 일어날 수 있습니다. 하지만 몇시간 정도 즐기는 것는 괜찮으니 걱정하지 마세요. 단, 10여분도 안했는데 PS가 엄청나게 열을 발산한다면 문제가 있는 것입니다. 이런 경우라면 게임기 수리점에 가서 문의하는 것이 좋습니다. CD는 표면의 데이터 트랙을 CD게임기의 렌즈로 읽어들이는 방식으로 데이터를 전송합니다. CD에 기스가 생기면 이 데이터 트랙이 손상되는 것이므로 기스가 약간 있을 때에는 약간 버벅거리며 게임이 진행됩니다. 하지만 기스가 너무 많아질 경우는 데이터의 손상이 심화되어 게임을 즐기는 것이 불가능합니다. 그리고 CD는 물에 닿지않게 하는 것이 좋습니다.

안녕하십니까! 겜훈장님! 저는 안산에 있는 서정원이라고 합니다. N64에 관한 내용을 알고 싶어요. N64가 PS보다 폴리곤의 개수가 적은데 어찌하여 PS보다 환상적인 그래픽을 구사할 수 있는지 알고 싶습니다.

N64가 구현할 수 있는 폴리곤 수는 분명히 PS가 구현할 수 있는 폴리곤의 수보다 적습니다. 이러한 조건에도 불구하고 N64용 게임의 폴리곤 그래픽이 더 멋지게 보이는 이유는 바로 N64는 안티 얼라이징이라는 능력이 있기 때문입니다. 폴리곤으로 캐릭터를 만들거나 배경을 만들면 폴리곤의 특성상 그래픽에 각이 생기게 됩니다. 텍스처 매핑이라는 기법을 사용해서 이것을 가리고는 있지만 아무래도 한계가 있지요. 안티 얼라이징은 이러한 각을 부드럽게 만들어주는 능력입니다. N64는 더블 안티 얼라이징의 구현이 가능하기 때문에 적은 폴리곤으로도 깔끔한 그래픽을 보여줄 수 있는 것입니다.

겜훈장 주소가 바뀌었습니다. 이번에 챔프는 더 좋은 환경에서 책을 만들기 위해 이사를 갑니다. 겜훈장 주소는 아래와 같이 바뀌었으므로 꼭! 주의하세요.

보낼곳 : 서울특별시 마포구 상수동 324-1
법경빌딩 5층 겜훈장 담당자 앞
우편번호 : 121-160

나도 행운의 주인공이 될 수 있다!

700 2377

도전! 퀴즈챔프

초급
그래! 이제 더워도 이심전심과 같이 하는거야!!

1. "대전액션"이라는 단어를 만든 게임. 스트리트 파이터 시리즈. 이 게임은 그간 무척 많은 종류의 시리즈가 등장했었는데요. 다음 스트리트 파이터 시리즈 중 가장 오래된 게임은 무엇일까요?
   ① 슈퍼 스트리트 파이터
   ② 스트리트 파이터 대 엑스 맨
   ③ 스트리트 파이터2
   ④ 슈퍼 스트리트 파이터 EX

2. 올 여름, 플스 최고의 기대 게임 파이널 판타지 택틱스. 다음은 파이널 판타지 택틱스에 대한 설명입니다. 틀린 것은 어느 것일까요?
   ① 장르는 롤플레잉 게임이다
   ② 제작사는 스퀘어사이다
   ③ 실프, 시바 등의 등장 인물이 등장한다
   ④ 국내에 한글화되어 등장할 예정이다

3. 닌텐도 64로 등장한 게임 중 최고의 인기를 누린 게임. 슈퍼마리오 64. 이 게임에는 여러 명의 기존 캐릭터들이 등장했었는데요! 기존 캐릭터 중, 등장하지 않은 캐릭터도 있습니다. 누구일까요?
   ① 키노피아 ② 피치공주
   ③ 쿠파 ④ 루이지

4. D 의 식탁과 에너미 제로 등을 만들어 세계 게임 시장을 깜짝 놀라게 한 와프사. 그 와프사가 최근에 신작 게임 제작을 발표했습니다. 사운드와 음성만이 나오는 이 게임의 제목은 무엇일까요?
   ① 리얼사운드 ② D 의 식탁2
   ③ 바이러스 ④ 메탈기어 솔리드

5. 반다이가 최근 발매한 (건담 더 배틀 마스터)라는 플스용 게임이 있습니다. 이 게임에서 최초로 선택할 수 있는 캐릭터의 수는 몇명일까요?
   ① 8명 ② 9명
   ③ 10명 ④ 12명

6. 게임의 장르 중 최고로 꼽히는 롤플레잉. 사상 최고의 시리즈를 뽑히고 있는 드래곤 퀘스트와 파이널 판타지도 역시 롤플레잉 게임입니다.다음 열거된 게임 중 롤플레잉 게임이 아닌 것은 ?
   ① 사가 프론티어 ② 파이널판타지 택틱스
   ③ 젤다의 전설 ④ 로맨싱 사가

중급
어찌 보면 어렵고, 또 어찌 보면 쉽고

1. 다음 중 남코가 업소용으로 발매한 게임 중에서 플스로 컨버전한 작품은 무엇입니까?
   ① 삼차원 제비우스 3DG
   ② 댄싱 아이
   ③ 레이브 레이서
   ④ 에어컴뱃 22

2. 철권3는 2에서 19년의 세월이 흘렀다는 설정으로 되어 있습니다. 다음 보기 중 지난 캐릭터의 2세로 등장하는 인물은 누구일까요?
   ① 샤오유 ② 포레스트 로우
   ③ 에디 ④ 브라이언

3. 세가 AM3연이 모델2로 내놓은 게임인 (건블레이드 뉴욕). 이 게임의 초급모드의 최종 스테이지는 다음 중 무엇입니까?.
   ① U.N 청사
   ② CARGO SHIP
   ③ MIDTOWN NIGHT
   ④ 배터리 파크

4. 킹오브 파이터즈 97에서는 대폭적인 캐릭터의 물갈이가 예상됩니다. 보기 중 이 물갈이(?)의 대상이 아닌 것은?
   ① 바이스 ② 카스미 토도
   ③ 카구라 치즈루 ④ 미스터빅

5. 세가가 1995년 4월1일에 새턴으로 발매한 데이토나USA에는 숨겨진 비법을 사용하면 동물을 타고 달릴 수가 있었습니다. 여기서 숨겨진 비기를 사용했을때 나오는 동물은?
   ① 양 ② 말
   ③ 개 ④ 소

6. 남코가 최근 발매한 에이스 컴뱃2에는 플레이어가 고를 수 있는 수많은 전투기들이 등장합니다. 보기 중 가장 능력이 강력한 전투기와 그 전투기가 나오는 라인업의 조합을 골라주십시오.
   ① F-15S EXTRA 라인업
   ② SU-35 NORMAL 라인업
   ③ XFA-27 EXTRA 라인업
   ④ XFA-27 NORMAL 라인업

고급
어렵다구요? 하지만 매니아라면... 다 풀 수 있죠!!!

1. 요즘 세가는 이전에 히트한 게임을 (새턴 콜렉션)이라는 제목으로 2,800엔에 다시 발매하고 있습니다. 보기 중 이 새턴 콜렉션에 들어가지 않는 게임은?
   ① 레이어섹션 ② 드래곤 포스
   ③ 애프터버너2 ④ 나이츠

2. 최근 오락실에서 인기를 끌고 있는 (더 하우스 오브 더 데드)라는 게임이 있습니다. 이 게임에서는 좀비의 어느 부분을 쏴야 빨리 처치할 수 있을까요?
   ① 배 ② 다리
   ③ 가슴 ④ 머리

3. 보기에서 성(姓)씨가 있는 캐릭터는 누구입니까?
   ① 사쿠라 ② 류
   ③ 레오나 ④ 바이스

4. 새턴판 버추어 파이터 키즈에는 각 캐릭터마다 엔딩이 있습니다. 대부분의 캐릭터가 내용이 제각각인 반면 어느 두 캐릭터는 중간부분이 서로 연결됩니다. 그 두 사람의 캐릭터들의 조합을 골라주세요.
   ① 아키라 + 울프 ② 사라 + 재키
   ③ 파이 + 라우 ④ 아키라 + 슌

5. 킹오파96의 엔딩중 게니츠가 참가한 팀의 엔딩이 따로 준비되어 있습니다. 그 내용은 다음 중 어떤 것일까요?
   ① 거울에 비친 자기 자신을 쓰러뜨렸다. 그래서, 죽는다
   ② 쿄와 치즈루를 죽이고 암흑에 빠진 세상을 만든다
   ③ 자신의 힘을 깨닫고 사라진다
   ④ 자아를 상실하여 피의 폭주를 일으킨다

6. 지금까지 아직 발매되지 않은 게임을 보기에서 골라주십시오.
   ① FF7영문판 (PS) ② 파이널판타지 택틱스 (PS)
   ③ 은하영웅전설 (SS) ④ 킬러인스팅트 (N64)

7. 플스판 릿지 레이서에는 통칭 블랙카라고 하는 숨겨진 차가 있습니다. 이 차의 넘버는 몇번일까요?
   ① 4번 ② 3번 ③ 13번 ④ 0번

8. 1996년 봄에 PS로 발매된 남코의 갤럭시안 3는 상당히 많은 주변기기를 지원합니다. 이중에서 지원하지 않는 주변기기는 ?
   ① 아날로그 스틱 ② 아날로그 패드
   ③ 마우스 ④ 네지콘

다음 달 파격 변신 다음 달 파격 변신 다음 달 파격 변신 다음 달 파격 변신

다음 달엔 완벽하게 바뀐다 !!!

플스타기 도전 퀴즈 챔프

1등 플레이 스테이션-1명

2등 미니컴보이-2명

3등 PS CD-5명

4등 파이널 판타지 전화카드-70명

5등 챔프 점수 500점 10명

새턴타기 도전 텔레파시 퀴즈

1등 새턴-1명

2등 새턴 CD-5명

3등 IBM-PC 게임 5명

4등 파이널 판타지 전화카드-30명

5등 챔프 점수 500점 10명

이제, 700~2377을 모르면 게임계의 간첩 !!

◆ 당첨자 선발 기준 : 전체 문제를 풀어 80점 이상의 응모자 중 컴퓨터 무작위 추첨 (단, 이용 횟수가 많으면 당첨될 확률이 높아짐)

◆ 마감일 : 매달 30일 까지

◆ 상품 수령 : 서울, 경인 지역에 거주하는 분은 15일~18일 사이에 (02)3142-6820으로 김동욱 기자에게 전화를 걸어 선물 받이갈 날짜를 약속한 후 본사에 내방해서 직접 찾아가시고, 지방 거주자는 본사에서 선물을 우편으로 보내드립니다.

◆ 점수 산출 방법 : 전체 20문항, 각 문항당 5점씩 배점!

◆ 당첨자 발표 : 전국 어디서나 02-700-2377로 확인!!!

새턴 타기 도전 텔레파시 퀴즈

[새턴 타기 텔레파시 퀴즈]도 변함없이 700-2377 !!

다음달 최고의 인기 게임을 미리 예상해보는 [도전 텔레파시 퀴즈]!
과연 다음달 기대 소프트 1위는 어떤 게임일까요? 힌트는 TOP 게임 랭킹을 참조하시면 쉽게 알 수 있습니다.

■ 문 제 : 97년 9월호 게임챔프 기대 소프트 1위는 무엇일까요?

1. 사가 프론티어
2. 드래곤 퀘스트 7
3. 그랜디아
4. 슈퍼 로보트 대전 F

▶ 지난호 정답 ◀

[illegible]

야! 신나는 방학이다! 이번 여름방학에는 뭘할까? 할머니댁에 놀러갈까? 아니면 그동안 부진했던 공부 좀 해 볼까? 이제 하고 싶은 것들, 모두 할 수 있겠군. 자, 그러면 무조건 놀 생각만 하지 말고 방학 계획을 잘 세워서 보내자구. 물론 게임을 즐기는 시간도 계획표에 넣어야 하겠지. 드디어 본격적인 게임에 몰입할 시간이 온 거야. 그럼 그동안 미루었던 게임을 즐겨보자구!

무서운 걸(Girl) 보여주겠어!

띵오, 안녕?

나는 중학교에 다니는 보람이라는 여학생이야.

얼마전 처음 오락실에 가서 철권 3를 해보니까 무지 재밌더라구. 그래서 어제 세번째로 오락실에 가게 됐지. 그런데 마지막 스테이지에서 오우거 2를 KO 시키려는데 어떤 녀석이 내 옆자리에다 동전을 넣더라구. 그러더니 자기는 폴로 골라서 내게 필사기만 먹이지 뭐야.

당연히 난 KO. 크흑…

안타까운 심정을 뒤로 하고 자리에서 일어서는데 그 녀석 왈,

"여자라서 봐준 거야."

아으아으아악~!! 게임계엔 남녀차별이 없을 줄 알았는데… 남녀차별 없는 게임계, 좋은 게임계라고 외치고 싶구나.

띵오의 동감

여학생이 철권3를 좋아한다구? 다른 여학생들이랑 조금 틀린 것 같구나. 철권3에 재미를 붙인 것 같은데 챔프 열심히 봐서 필살기를 익힌 다음 또 그 남학생이랑 붙게 되면 꼭 이기라구. 여자를 무시하는 그 남학생을 한번에 눌러줘서 부끄럽게 만들어야해. 마침 방학이 있으니까 열심히 해 보라구. 띵오가 응원해 줄게.

살아있는 햄스터 기르고 싶다구!

띵오님!

저희집에는 햄스터라는 애완동물이 있습니다. 3주일전에 어미가 새끼를 4마리나 낳았죠. 저는 그래서 사촌 형님에게 2마리 주고 2마리는 제가 기르려고 했습니다. 그런데 사촌형님의 아버지께서 반대하셔서 안된다고 하더군요. 그래서 저는 2마리를 친구에게 팔려고 했습니다.

처음에는 만원에 팔려고 했는데 깎고 깎고 보니 5천원이 되었습니다. 그래도 할수없이 학교에 들고 가니까 아이들이 귀엽다고 서로 자기한테 팔라고 하더군요. 그래서 다음에 새끼를 낳으면 판다고 하니 벌써 예약자만 5명입니다. 5천원에 2마리를 판다고 하니 모두들 너무 싸다고 하더군요. 약간 욕심도 생겼지만 그냥 그렇게 하기로 했습니다. 띵오님은 관심 없으신가요?

띵오의 애원

아니, 말로만 듣던 애완동물 햄스터를 갖고 있단 말이야? 한번 봤으면 좋겠군. 어떻게 생겼는지 궁금하단 말이야. 띵오가 관심이 있다고 하면 한 마리 줄텐가? 타마고치보다 진짜 살아있는 동물을 기르는 것이 더 좋겠지. 챔프 명인들도 모두 좋아할테니 한마리 선물 안하겠어? 나중에 새끼 또 낳으면 띵오도 좀 생각해 주면…

날도 더운데 매직 대회 어때?

TO. 띵오 교주님께

안녕하세요? 오늘 저는 우리 영어 선생님 자랑을 조금 할까 합니다. 우리반은 저의 눈부신 활약으로 게임 천재반으로 만들었지요. 물론 매직과 게임챔프가 기본..

그 날도 2교시 끝나고 주위 친구 4명과 함께 매직을 했지요. 종이 쳤는지도 모르고 매직을 했습니다. 마침 3교시는 영어였습니다. 선생님은 저희가 매직을 하는 걸 보시더니 "재밌냐?"라고 물어보셨죠. 그래서 전 엉겁결에 "아…예!"라고 대답했습니다. 그랬더니 선생님께서는 날도 덥고 수업 능률도 안 오른다며 그날 매직대회를 열어주셨습니다. 그뿐만 아니라 전 영문판 카드를 몇장 갖고 있었는데 선생님께서 번역까지 해주셨습니다. 전 그 때 4위를 했죠. 선생님께서 "거 참 재미있네 시험 끝나고 한번 더 하자"고 말씀하셨습니다. 어때요? 우리 영어 선생님 참 멋있으시죠?

띵오의 감탄

정말 선생님이 재미있으시구나. 멋진데… 무조건 학생들을 나쁜 쪽으로 몰고 가는 것이 아니라 함께 즐기다니. 신세대 선생님인가봐. 수업 종이 쳤는데도 매직에 빠져있었다면 반드시 혼을 내셨을 텐데 날이 더워 학생들 수업 분위기가 좋지 않아 그날만 특별히 선생님이 그런 자릴 마련 하신 것 같아. 선생님의 너그러우신 덕에 감사하구. 그렇다고 매일 영어 수업시간에 매직을 하자고 하면 안돼니까 주의하도록 해.

그건 그렇고 매직을 선생님과 즐겨 본 소감이 어때? 설마 선생님까지 매직 매니아로 만들 생각은 아니겠지?

그 뿌요뿌요가 이 뿌요뿌요야?

띵!띵!띵오님께

안녕하세요? 저는 몇일전부터 뿌요뿌요 게임에 푹(?) 빠진 이승현(남자)입니다.

저는 뿌요뿌요 게임이 너무 재미있어서 친구네 집에 놀러가서 하고 집에서는 GB용 뿌요뿌요를 했죠.

게임에 푹 빠진지 몇일이 지난 어느날, 서너명의 친구들이 학원에서 재미나게 이야기를 나누는 걸 봤죠. 들어보니 뿌요뿌요에 관한 얘기를 하는 것이어요. 나는 그 소리를 듣고 기술이라든지, 숨겨진 방법 등을 얘기했죠. 그런데 얘들이 막 웃는 거예요. 친구들은 가수 얘기를 했던 거라구요. 저는 그 그룹을 잘 몰랐고 친구들은 게임을 잘 모르더군요. 우연의 일치까요? 아님, 일부러 게임 제목을 한 걸까요?

띵오의 답변

그래. 그게 나도 궁금했어. 그런데 노래의 가사를 보니까 게임하고 관련이 있더라구. 알아보니 그 노래를 만든 분이 뿌요뿌요 게임의 굉장한 매니아라고 하더군. 가사를 잘 음미해 보면 게임을 연상시키는 부분이 많이 있어. 한번 가사를 보라구. 게임을 모르는 친구들은 다들 깜짝 놀라겠지? 띵오는 그 노래 때문에 다시 뿌요뿌요 게임이 하고 싶어졌다니깐.

다른 친구들은 게임에 관해서 모르는 모양인데 한번 뿌요뿌요 게임을 시켜주면 아마 다들 좋아할 거야. 한번 소개해줘 봐.

띵오는 자면서도 얘기한대!

안녕하세요? 띵오님!

저는 아주 황당한 일을 당한 적이 있습니다.

친구 집에 갔다가 집에 돌아오기 위해 전철을 탔습니다. 오락실에서 철권2를 하기 위해 친구한테 빌린 게임챔프를 보며 철권3의 기술을 익히고 있었는데 저도 모르게 고개를 숙인채 잠이 들고 말았습니다. 정신을 차려보니 제 입에서는 침이 뚝뚝 떨어지고 있는게 아닙니까? 저는 놀라서 제 주위를 살펴 보니 사람들이 다 저를 보고 있는 것만 같았습니다.

그래서 얼른 고개를 푹 숙였습니다. 그런데 친구의 책이 제 침에 젖어 얼룩이 지고 말았습니다.

친구가 알면 화낼텐데 이 일을 어쩌면 좋겠습니까? 그리고 그일 이후로 저는 아직도 고개를 못 들고 다닙니다.

띵오의 웃음

무척 피곤했었나 보다. 띵오도 피곤할 때는 침을 흘리고 자거든(쉿! 비밀). 그것보다 더 심하면 헛소리도 하지(띵오 버릇을 다 말하다니...). 너무 챙피해 하지말고 친구에게 사실대로 말하고 그냥 승훈이가 너무 피곤했었다고 말하렴. 피곤하다는 것이 죄가 되겠니? 얼마나 힘들게 공부했으면 그렇겠니. 대신 다음부턴 친구 책을 빌려보지 말고 직접 사서 보렴. 챔프는 시간이 갈수록 자료로서 충분한 가치가 있으니까 보관하면 언젠간 다시한번 보게 될 거야. 알겠지?

수련회에서 있었던 일

띵오님, 안녕하세요?

저 성민이에요. 저희는 얼마전 수련회를 갔답니다. 처음에 또깡님과 닮은 교관이 있어서 즐거운 마음으로 수련회 프로그램에 참여했습니다. 그러나 밤이 되자 저의 호기심이 발동되기 시작했습니다. 친구와 다른 숙소로 가서 베개 싸움도 하고 교관들 숙소로 가서는 노크하고 튀기 등... 이렇게 놀다 보니 어느덧 새벽 3시! 잠도 오지 않았습니다. 저는 노는데 정신이 팔려 조용해야 하는데 저도 모르게 소리를 "퍽!"하고 질렀습니다. 그래서 교관에게 걸려 기합만 받았습니다. 띵오님도 어릴 적 이런 일이 있으셨나요?

띵오의 대답

그럼, 물론 있었지. 전에 누군가한테 편지가 왔었는데 그 친구는 성민이보다 더하더군. 너무 심한 장난을 쳐서 소개는 못했는데 띵오는 그렇게 심하지 않았지만 수학여행이나 수련회 가서는 꼭 밤에 잠 안자고 장난을 쳤지. 친구들이랑 베개 싸움도 했었고 언젠가는 귀신 놀이를 한다고 친구들 자는 방에 가서 몰래 놀래켰는데 오히려 진짜 귀신이 나타난 것 같아 무서워서 막 도망 치다가 선생님께 들켜 혼나기도 했단다. 생각해 보면 이런 것들이 모두 추억인 것 같아. 성민이도 기합은 받았지만 나중에 생각하면 재미있을 거야.

쵸코보는 닭이야? 오리야?

띵오님! 안녕하세요?

저는 김민구라고 합니다. 띵오님께 물어 볼 것이 있어 이렇게 편지 보냅니다.

물어 볼 것은요, 쵸코보가 닭입니까? 오리입니까? 저는 그게 무척 궁금합니다. 저는 닭이라고 생각하는데 동생은 오리라고 해 싸우고 있습니다. 저는 쵸코보 팬이기 때문에 이 궁금을 풀어야 합니다. 안그렇습니까? 백만 쵸코보 팬들님!

또 동키콩에 나오는 동물(주인공)은 원숭이입니까? 킹콩(!)입니까? 제발 이 질문을 가르쳐 주세요.

띵오의 답변

재미있는 질문이군. 그런데 쵸코보는 닭도 아니고 오리도 아니래. 챔프 영인들 모두 상상 속의 동물이라고 의견을 모았어. 꼭 닭이어야 하고 오리여야 할 필요는 없잖아. 게임에 나오는 것들은 실존하는 것보단 환상 속에 등장하는 것이 많으니까. 그리고 동키콩은 원숭이란다. 그건 확실하지. 김또깡은 글쎄 고릴라란다. 우습지? 그러니까 다음부턴 이런 질문하지 말도록. 띵오의 여자친구 얘길 해달라면 얼마든지 해 줄 수 있는데...

엄마는 알뜰 살림꾼!?

안녕하쇼! 띵오님

저는 얼마전 플스와 새턴을 팔고 N64를 사기위해 게임점에 갔죠. 예상 가격은 29만원에서 30만원 정도였는데 그 아저씨는 25만으로 하자는 거에요. 그래서 그렇게 했죠. 25만원을 받은 후 N64를 사려는 순간, 저희 엄마께서 그 옥을 지나치는 것이였어요. 저는 들키지 않으려고 고개를 돌렸지만 엄마는 저를 보고 말았죠. 저는 '혼나겠지' 하고 생각했는데 엄마께서는 오히려 아저씨에게 막 따지지 않겠어요? 그러자 아저씨는 어떨 수없이 2만원을 더 주셨어요. 그래서 N64는 다음에 사기로 하고 집에 왔는데 엄마가 갑자기 180도로 변하여 저를 막 혼내시는 거에요. 그리고 플스와 새턴을 판 돈을 몽땅 빼앗겼어요. 흑흑. 억울해요. 띵오님.

띵오의 탄식

난 엄마가 N64를 사는데 도움을 주시려고 아저씨에게 따진 줄 알았더니 그게 아니었구나. 나중에 빼앗으려고 2만원을 더 받은 셈이네. 대부분의 부모님들은 게임 하시는 것을 별로 안 좋아하시는데 자기 하기 나름이라고 생각해. 공부 열심히 하다가 머리도 식힐겸 조금씩 한다면 부모님들이 그렇게 반대하지 않으시겠지. 온종일 게임만 하고 밤까지 새워서 하다가 다음날 학교 지각하고 학교에서 졸면 당연히 부모님들이 게임을 못하게 말리시겠지. 각자 잘 알아서 하자구. 계속해서 게임을 즐기고 싶으면 부모님께 잘 보여야 해. 알간?

이상 8분에게는 챔프 점수 700점을 드립니다.

알림 지난 챔프점수 발표 시 착오를 일으킨 부분이 있어 독자 여러분들의 점수가 다소 잘못되어 발표된 점이 있습니다. 이점 양해해 주시고 누락된 점수는 이번에 추가되지 않고 다음(7월호~12월호) 챔프점수 집계에 추가하도록 하겠습니다. 착오가 생긴 독자들은 반드시 챔프로 전화해 주셔서 점수 집계에 누락 없도록 해 주십시오.

TEL : (02) 3142-6845

행운의 팡팡맨 500점을 드립니다

챔프 아트갤러리

이번달에도 독자분들이 정성들여 그린 그림들이 챔프에 많이 도착되었습니다. 「챔프 아트갤러리」는 누구든지 아트에 소질 있는 분들이 참여하실 수 있는 코너입니다. 자신의 예술적 감각을 충분히 살려서 모방이 아닌 참신한 그림을 그려보내 주세요. 그럼, 다른 친구들의 솜씨를 감상해 볼까요?

- 장 원 :2,000점
- 준 장 원 :1,500점
- 준준장원 :1,200점
- 입 선 작 : 500점

장원

역시 형제들은 용감하군요. 짜투리 시간을 활용해서 그렸다는데 너무 잘 그렸어요. 혹시 나중에 화가가 되려고 하시는 건 아닌지...

Hey! Lion

준장원

네온 제네시스 에반겔리온

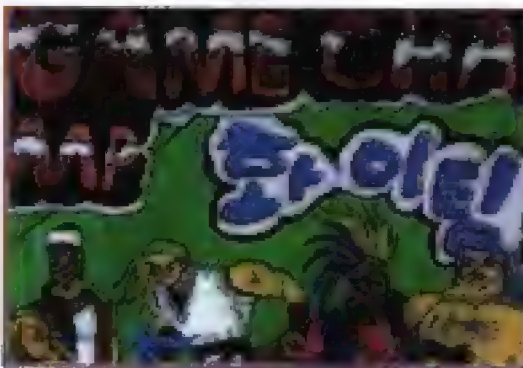
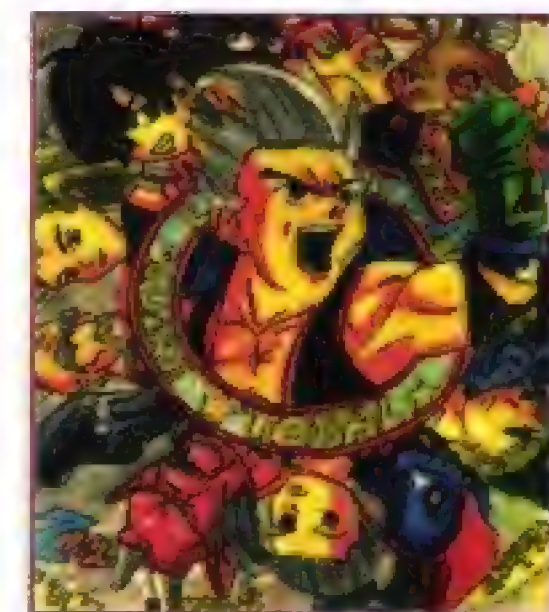
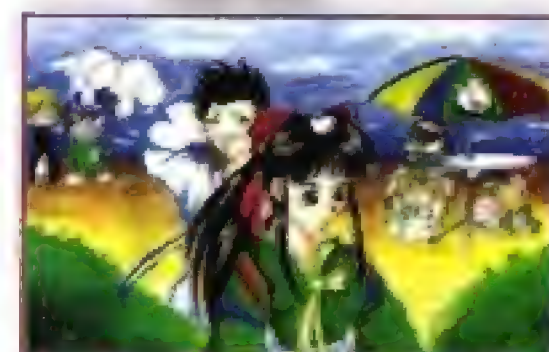
깨끗하게 잘 그리셨네요. 에반겔리온은 모두들 좋아하시나 봐요. 독자들의 그림 중에는 에반겔리온의 그림이 많이 눈에 띄어요. 앞으로도 많이 그려 보내주세요.

준준장원

포크 든 에바와 붕대 감은 레이

제목을 참 잘 붙였네요 기발한 아이디어가 돋보이고 그림도 잘 그리셨네요. 자신의 이름이 코라고 했는데 외모도 닮았나요?

칼 뽑아 든 사쿠라

이젠, 어디로 가지?

여자 만세!

토발 파이팅!!

웃고 삽시다

사쿠라와 오카미의 데이트

게임챔프, 파이팅!

드래곤 퀘스트3

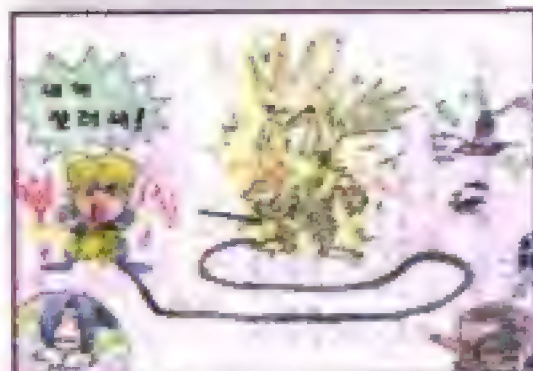
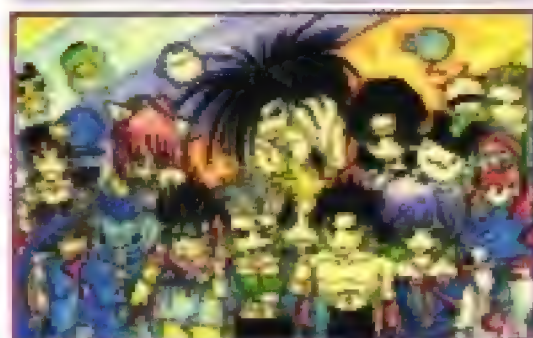
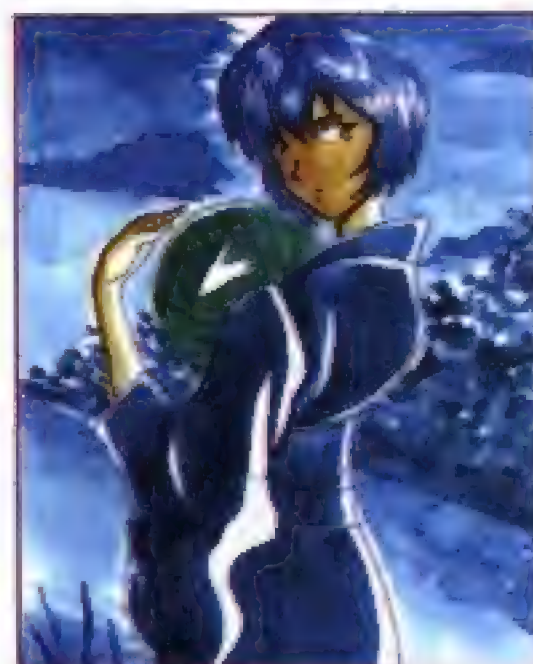
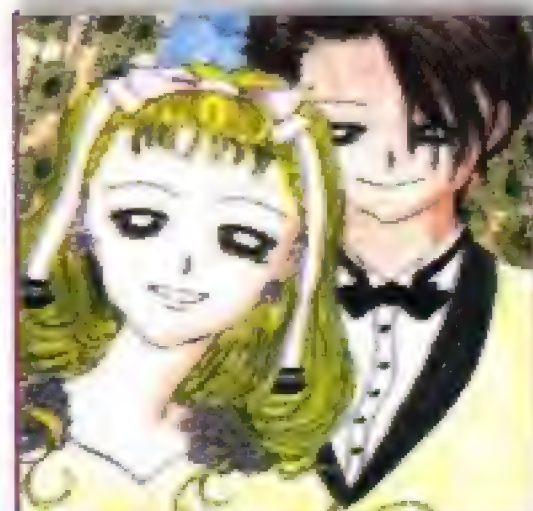
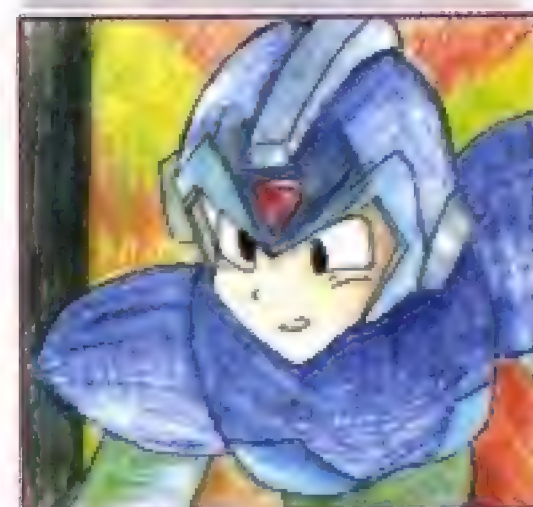
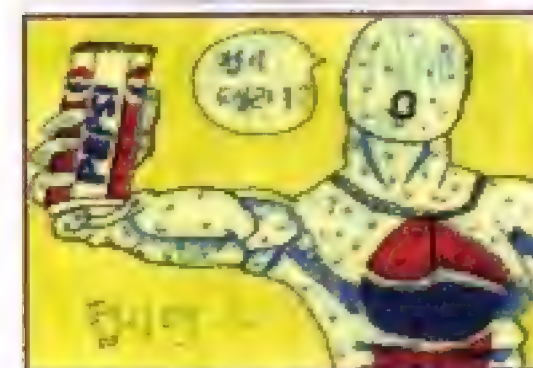
카자마 진

몸 보신한 하오마루

달밤의 소녀

메가맨X3

펩시 드실라우?

제목 붙입시다!

캐릭터 총집합

행복한 결혼식

성숙한 하급생들

챔프 가족 파이팅!

나의 이름으로 널 심판하겠노라

94, 95, 96 그리고 97

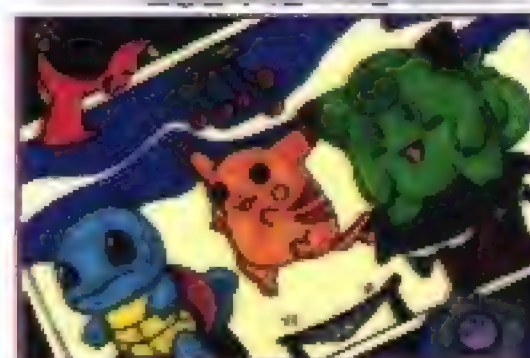
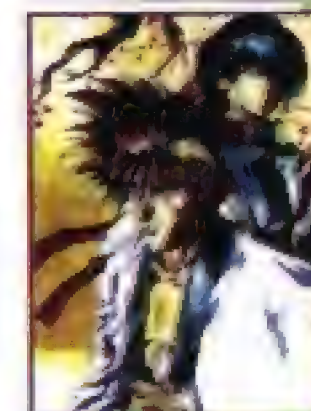



사진 한장의 추억

천외마경

지지리와 97 KOF 캐릭터

나도 강하다구!

4컷만화!!

배니마루는 벗자루

■97년 9월호 챔프 아트갤러리는?

자신이 그리고 싶은 그림을 멋지게 그려 보내주십시요. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 중 어떤 곳에 그려도 상관 없습니다. 25일이 지나서 그림이 도착하면 자동 탈락되며 당첨되신 분들께는 챔프 정수를 드립니다.

알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다.
작품을 우송하실 때는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시요. 당선된 분들은 해당 챔프점수를 드립니다. 그리고 그림은 매월 25일에 마감입니다.
컴퓨터 그래픽에 자신이 있는 독자는 PC통신을 이용해 아트 갤러리에 참가해 주십시요.
〈천리안, 하이텔은 champg, 나우콤은 네모네모로 보내주시면 됩니다.〉

보내실 곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층
게임챔프 「챔프 아트갤러리」 담당자 앞

SEGA SATURN

진설 사무라이 스피리츠

무사도열전

오랜 기간을 끌어왔던 「무사도열전」이 SS, PS, 네오지오 세 기종으로 모두 발매되었다. 이 게임은 비록 액션 게임을 주로 만드는 SNK의 작품이지만 캐릭터성이 높은 만큼 그 동안 상당한 기대를 모아 온 작품이기에 주목할 만한 소지가 있다. 무엇보다 여러 게이머들이 각자 자신이 좋아하는 캐릭터를 주인공으로 하여 내용을 진행할 수 있다는 점이 더할 수 없는 매력이라 할 수 있겠다. 이번 공략은 시간이 너무 촉박했던 관계로 첫번째 장에서는 하오마루로 두번째 장에서는 갈포드로 게임을 분석했다.

- ■제작사: SNK
- ■장르: RPG
- ■발매일: 97년 6월 27일
- ■발매가: 6,800엔

항목	평가
그래픽	★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★
완숙성	★★★
사운드	★★★
소장성	★★★★

기본 지식편

게임의 시작

오프닝이 지나간 후 게임을 스타트하면 주인공을 선택하는 장면이 나온다. 전체적인 이벤트에는 거의 관계가 없지만 대사 등에는 변화가 있으니 자신이 좋아하는 캐릭터를 선정하자.

그 후 시나리오를 선택하는 항목이 나온다. 무사도열전에는 '사천강림의 장(四天降臨之章)'과 '요화통곡의 장(妖花慟哭之章)'의 두가지 시나리오가 있다. 각각 전혀 다른 내용을 가지고 있으며 두가지 시나리오에 대해서는 뒤에서 설명하도록 하겠다.

시나리오를 선택하고 나면 필살기(奥義) 사용 방법을 택하게 된다. 이 역시 격투커맨드(格闘コマンド)방식과 격투셀렉트(格闘セレクト)방식의 두 가지가 있는데 이에 대해서도 뒤에서 다루도록 하겠다. 이들을 모두 결정하면 드디어 게임이 시작된다.

게임의 진행

이 게임은 전형적인 일본식 롤플레잉 게임이므로 조금이라도 롤플레잉 게임을 즐겨 본 사람이라면 어렵지 않게 진행할 수 있을 것이다. 따라서 여기서는 메뉴 설명만 간단히 하고 넘어가도록 하겠다.

- 역량(力量) : 캐릭터의 상태를 알 수 있는 메뉴다.
- 도구(道具) : 자신이 가지고 있는 도구를 사용할 때 쓰는 메뉴다. 도구란에서 맨 아래에는 보물(寶物)이라고 되어 있는 것이 있는데 그것을 선택하면 현재 자신이 가지고 있는 주요 이벤트 아이템을 보여주게 된다.
- 특기(奥義) : 자신이 현재 익히고 있는 필살기 등을 보여주는 메뉴다.
- 장비(装備) : 자신의 방어구와 장식물을 장비하는 메뉴다.
- 설정 : 회화 속도, 전투 속도, 필살기 입력 방식 등을 설정하는 메뉴다.

시나리오 설명

1.사천강림의 장(四天降臨之章)

시간을 뛰어넘어 암흑의 힘을 얻어 현세에 부활한 아마쿠사. 각지에서 연발하는 괴사건에 사무라이들이 휘말리게 되어 벌어지는 이야기.

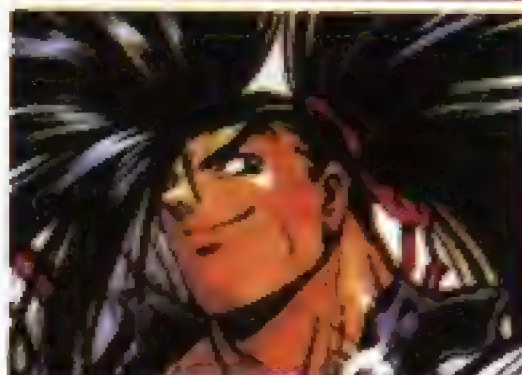
사천강림의 장은 기본적으로 6명의 시나리오가 똑같지만 나코루루와 참참의 경우는 처음 시작 장소가 각각 카무이코탄(カムイコタン)과 그린헬(グリーン ヘル)이고 나머지는 모두 에도(江戶)에서 시작된다.

2.요화통곡의 장(妖花慟哭之章)

마계의 무녀(巫女), 나장신 미즈키가 전세계에 침략을 시작했다. 미즈키의 야망을 저지하기 위해 사무라이들이 대항하는 이야기

모두 출운(出雲)에서 이야기가 시작되며 전세계를 돌아다니는 만큼 사천강림의 장에 비해 훨씬 방대한 내용을 지니고 있다. 선택 가능한 동료가 1명뿐인 사실에 주의하자.

인물소개

하오마루(覇王丸)

사무라이 스피리츠의 왕도를 걷고 있는 남자. 난폭하게 보이지만 학자다운 면모도 있다. 강하게 되고 싶어 강한 자와 승부한다는 행동 원리는 무사도열전에서도 불변.

주인공답게 모든 점에 있어서 기본적인 캐릭터. 그 중에서도 공격력이 강하고 특기(奥義)는 적에게 직접 공격하는 것이 중심으로 되어 있다.

공격력-A	방어력-B	스피드-C
회복 오의-없음	본체방어 속성-풍(風)	

■ 주요필살기

시풍열참(施風裂斬) : 소용돌이가 회전하면서 적 하나를 공격
호월참(弧月斬) : 초생달을 그리면서 적을 벤다.
주공격(酒攻擊) : 술병으로 적을 공격
열진참(烈震斬) : 적의 무리 속으로 뛰어들어 땅을 쳐서 나온 충격파로 공격
열풍열참(烈風裂斬) : 2개의 회오리 바람이 복수의 적을 공격.
시풍파(施風波) : 지면을 쳐 올려 그 충격파로 공격.

키바가미 겐쥬로(牙神幻十郎)

하오마루와 대조적인 성격을 지닌 냉혹한 인물. 동란의 세상에 피가 들끓어 방랑의 여행을 떠난다.

베는 공격을 주로 하는 공격형 캐릭터. 특기(奧義)는 연속 베기. 홀로 여행을 하기 때문에 방어력도 높고 회복 오의도 사용할 수 있다.

공격력-A 방어력-A 스피드-C
회복 오의-있음 본체방어 속성-마(魔)

■ 주요필살기

앵화참(櫻華斬) : 진공파를 이용하여 적을 공격
삼연살아(三連殺-牙-) : 적을 향해 발을 교차하면서 베어버린다
동패광익인(桐覇光翼刃) : 칼을 회전시켜 상승하여 적을 공격
홍(紅) : 적을 향해 위로부터 혼신의 힘을 다해 칼을 내려쳐 공격

나코루루(ナコルル)

사무라이 스피리츠의 아이돌. 대자연의 목소리를 듣고 자연을 지키기 위해 싸움을 위한 여행을 떠난다. '사천강림의 장'에서는 아버지도 등장. 움직임이 재빠르고 회복 특기(奧義)도 사용할 수 있다. 마마하하와 시크로 중 누구를 데리고 있느냐에 따라 사용할 수 있는 오의도 변한다.

공격력-D 방어력-D 스피드-B
회복 오의-있음 본체방어 속성-성(聖)

■ 주요필살기(奧義)

카무이 리무세(カムイ リムセ) : 망토를 이용하여 공격
에픈키네 케나시(エプンキネ ケナシ) : 자연의 힘을 빌려 동료 한 명의 체력을 약 80 회복
아무베 야토로(アムベ ヤトロ) : 신호와 함께 마마하하가 적을 공격
카무이 시루마(カムイ シルマ) : 신호와 함께 시크루가 적을 공격
안누 무츠베(アンヌ ムツベ) : 칼을 쥐고 적을 향해 돌진하여 공격
카무이 무츠베(カムイ ムツベ) : 마마하하를 잡고 상공으로부터 낙하하면서 공격
이메루 시키테(イメル シキテ) : 시쿠루를 타고 시크루의 이동속도를 이용하여 횡 1열의 적에게 공격.

타찌바나 우쿄(たちばな うきょう)

과묵한 검술의 달인. 마음을 둔 여자가 있지만 자신이 불치의 병에 걸려 있다는 것을 알고 물러난 남자. 그 여자에게 바칠 꽃을 찾아 조국을 방랑하고 있다. 재빠르게 검을 빼 한번에 적을 쓰러뜨리는 스피드형 캐릭터. 덤으로 공격력도 높고 필살기(奧義)는 고속으로 이동하여 베는 공격이 중심이다.

공격력-A 방어력-C 스피드-B
회복 오의-없음 본체방어 속성-염(炎)

■ 주요필살기(奧義)

비검 룡도섬(秘劍 朧刀-閃-) : 잔상을 남기며 적을 베어 버린다.
비검 양염(秘劍 陽炎) : 칼에 모은 기를 진공파로 방출한다.
비검 츠바메 가에시(秘劍 ツバメ返し) : 고속으로 반전하는 검으로 공중으로부터 적 하나를 공격.
비검 사사메유끼(秘劍 ささめゆき) : 적에게 접근하여 연속으로 베어버리는 공격
비검 룡도광(秘劍 朧刀-光-) : 적을 연속으로 베어나가는 공격.

갈포드(ガルフォード)

인술을 동경하여 일본에서 수행을 쌓은 아메리칸 닌자. 함께 데리고 다니는 인견 퍼피와 함께 정의의 실적을 쌓기 위해 언제나 노력하는 나이스 가이. 고향 샌프란시스코에서의 이벤트는 반드시 보기 바란다.

움직임은 빠르지만 그 만큼 베는 공격의 위력이 약하다. 필살기(奧義)에는 닌자다운 것들이 많다.

공격력-C 방어력-C 스피드-B
회복 오의-없음 본체방어 속성-뇌(雷)

■ 주요필살기(奧義)

플라즈마 블레이드(プラズマブレード) : 전격을 모은 수리검을 던져 적을 공격.
러쉬 독(ラッシュドッグ) : 퍼피가 적에게 돌진하여 공격.
리아 레프리카어택(リア レプリカアタック) : 모습을 숨긴 후 적의 머리 위에 출현하여 공격.
레프리카 독(レプリカ ドッグ) : 퍼피가 몸을 숨기고 적의 머리 위에 출현하여 공격.
스트라이크 헤즈(ストライクヘッズ) : 적을 잡고 함께 뛰어올라 낙하시켜 공격.
플라즈마 크로스블레이드(プラズマ クロスブレード) : 전격을 모은 수리검을 여러 개 던져 복수의 적을 공격.

참참(チャムチャム)

'요화통곡의 장(妖花慟哭之章)에 등장하고 사천강림의 장(邪天降臨之章)에서도 주인공으로 등장하는 정글의 말괄량이 소녀. 오빠인 탐탐이 어떻게 되었는지는 사천강림의 장의 데모 이벤트에서 볼 수 있다.

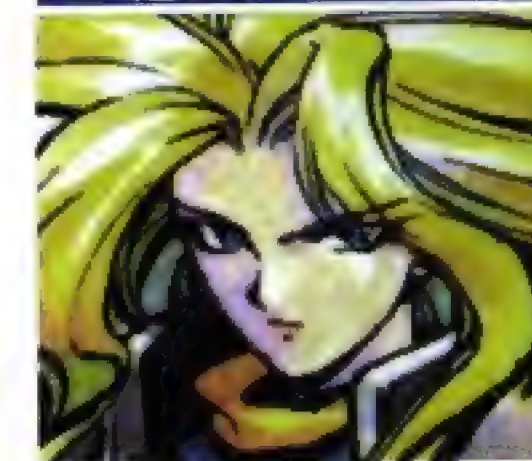
움직임이 재빠르고 회복 특기(奧義)도 사용할 수 있다. 하지만 그 만큼 명중률이 낮아 헛치는 경우도 많기 때문에 위기에 빠질 수도..!

공격력-C 방어력-C 스피드-A
회복 오의-있음 본체방어 속성-무(無)

■ 주요필살기(奧義)

탄게레.아라(タンゲレ.アーラ) : 부메랑을 던져 적 하나를 공격.
님브스.아라(ニンブス.アーラ) : 부메랑을 던져 적 전체를 공격
파크파크.가뮬(パクパク.カブル) : 파크파크가 적을 향해 정령을 보내 공격.
아리크이스.에뎃세(アリクイス.エデッセ) : 코를 이용하여 체력을 회복시킬 음식을 찾는다.

서브 캐릭터

샤를로트(シャルロット)

모국 프랑스에서 일어난 이변의 원인을 찾아 온 여성. 아름다움과 강함을 겸비하여 모국에서는 민중으로부터의 지지도 두터운 듯하다.

레이피어를 사용하여 적에게 돌진하는 공격이 중심. 필살기(奧義)로는 레이피어가 길다는 장점을 살린 광범위한 것이 많다.

공격력-B 방어력-C 스피드-D
회복 오의-없음 본체방어 속성-무(無)

SEGA SATURN

■ 주요필살기(奧義)

스플래쉬 판트(スプラッシュファーント) : 검을 무수히 찔러 나가면서 돌진한다.
파워 글래디션(パワーグラデーション) : 검을 아래에서 위로 휘두르면서 상승한다.
트라이 스크래쉬(トライ スクラッシュ) : 고속으로 회전시킨 칼의 궤적이 진공상태를 만들어 적을 공격.
미스트랄 그래디션(ミストラル グラデーション) : 빛의 띠를 그리면서 상승하여 2마리의 적을 공격.
노블 스크래쉬(ノーブル スクラッシュ) : 고속으로 회전시킨 칼의 궤적이 진공상태를 만들어 2마리의 적을 공격.

리무루루(リムルル)

언니인 나코루루를 존경하는 견습 중인 무녀. 얼음의 정령의 힘을 빌려 마물 퇴치를 돕기 위해 언니의 뒤를 따르지만..

얼음의 정령, 코솔의 힘을 빌려 공격, 회복 필살기 두가지를 모두 행한다. 동료의 대미지를 경감시키는 등 보조적인 역할도 수행해 준다.

공격력-E 방어력-E	스피드-A
회복 오의-있음	본체방어 속성-랭(冷)

■ 주요필살기(奧義)

루풋 툼 (ルプッ トゥム) : 얼음의 힘으로 적을 공격.
칸트 이논노 (カント イノンノ) :얼음의 결계로 동료 1인의 체력을 회복
콘루멤(コンル メム) : 동료가 공격을 피하기 쉽도록 얼음을 만든다.
카무이 시투키(カムイ シトゥキ) : 동료에게 얼음의 방패를 만들어 주어 적으로부터의 데미지를 감소시킨다.
우픈 옵(ウプン オプ) : 얼음의 결계로 만들어 낸 무수히 많은 창으로 적을 공격.
왁카 식테(ワッカ シクテ) : 아군 진형에 얼음 덩어리를 채워 아군 전원의 체력을 회복.

센료쿄시로(千両狂死郎)

에도 대인기의 카부키 연기자. 자신이 자랑하는 언월도 '세화여방(世話女房)'을 휘두르는 화려한 춤은 보는 자를 매료시킨다. 스피드는 느리고 회복 특기(奧義)도 사용할 수 없지만 춤의 움직임으로 구성된 화려한 공격은 볼거리! 공격력도 좋은 편으로 믿음직한 동료가 될 듯.

공격력-B 방어력-C	스피드-E
회복 오의-없음	본체방어 속성-염(炎)

■ 주요필살기(奧義)

쿄시로연무(狂死郎演舞) : 긴 칼을 휘둘러 춤추면서 적을 연속으로 공격
화염곡무(火炎曲舞) : 적을 향해 화염을 방출하여 공격
도미사자(跳尾獅子) : 긴칼을 축으로 몸에 불을 두른 채 적을 공격
회천곡무.서(回天曲舞 曙) : 몸을 옆으로 회전시키면서 적을 베어버림

질풍의 레온(疾風の鈴音)

요화통곡의 장에서만 등장하는 캐릭터로 수라신 미즈키를 쓰러뜨리기 위해 여행을 하는 과묵한 바람술사. 출생을 비롯한 모든 것이 수수께끼에 쌓여 있다.

전투 시스템

무사도열전의 전투는 마치 대전 액션 게임을 보는 듯 정밀하고 화려한 그래픽으로 펼쳐진다. 여기서는 무사도열전의 전투 시스템에 대해 알아보도록 하겠다.

1) 행동 커맨드

행동 아이콘은 모두 8개이다. 적의 움직임과 변화에 따라 아이콘을 적절하게 선택하도록 하자.

- 참(斬)
  들고 있는 무기로 통상 공격을 한다.
- 기(技)
  오의(필살기)를 사용한다. 이때 기력을 소비하게 된다.
- 도(逃)
  싸우지 않고 도망간다. 추격당할 때도 있으므로 주의하기 바란다.
- 산(散)
  싸움을 피하여 적을 도망치게 놔둔다. 적이 도망치지 않을 때도 있다. 주인공만이 사용 가능.
- 물(物)
  도구를 사용한다.
- 방(防)
  공격을 하지 않고 방어한다. 방어력/회피력이 올라간다.
- 멸(滅)
  실행한 캐릭터가 자동 공격 모드가 되어 적이 전멸할 때까지 공격을 반복한다. 다만 전진 중이나 후진 중에 B버튼을 누르면 취소된다.
- 진(陣)
  진형을 변경한다. 앞에 있는 사람일수록 공격력이 높은 만큼 적에게 당하기 쉽다. 주인공만이 사용 가능.

2) 스테이터스

적으로부터 특수 공격을 받으면 다음과 같은 스테이터스 이상을 일으킬 때가 있다. 이러한 이상은 일부를 제외하고는 회복 아이템을 사용하거나 숙박을 하고 나면 회복된다.

- 전투 불능(戰鬪不能)
  체력이 0이 되어 전투를 할 수 없게 된다. 전투 후에는 체력 1로 부활한다.
  회복 아이템 - 선혼단(仙魂丹)
- 독(毒)
  전투 중에 체력이 계속 줄어든다.
  회복 아이템 - 해독약(解毒藥)
- 혼란(混亂)
  머리가 혼란스러워 동료를 공격한다.
  회복 아이템 - 정신드는 약(氣付け藥)
- 마비(麻痺)
  몸이 마비되어 움직일 수 없게 되어 아무것도 할 수 없게 된다.
  회복 아이템 - 해박약(解縛藥)
- 저주(呪い)
  오의를 사용할 수 없게 된다.
  회복 아이템-해주영약(解呪靈藥)
- 비틀거림 상태(ふらふら狀態)
  공격을 받아도 방어와 공격을 할 수 없다.
  회복-1턴이 지나면 자동 회복

3) 통상 공격의 강, 중, 약

행동 아이콘의 참(斬)을 선택하여 A버튼을 눌러 공격을 결정한다. 그 다음 공격할 적에게 커서를 맞추고 A버튼을 눌러 누구를 공격할 자를 정한다. 그 다음 A버튼을 누르면 약한 공격, B버튼을 누르면 중간 공격, C버튼을 누르면 강한 공격이 된다. 이 때, 강한 공격일수록 명중률이 떨어지긴 하지만 실질적으로 명중률에 큰 차이가 없으므로 강한 공격을 할 것을 추천한다.

4) 필살기(奧義)를 사용할 때

필살기(奧義)를 사용하는 경우 필살기 입력방식이 '격투커맨드(格鬪コマンド)'와 '기술명 셀렉트(技名セレクト)' 중 어느 것으로 설정되어 있느냐에 따라 조작이 달라진다. 우선 오의를 사용하려면 일정량 이상의 기력이 필요하다. 기력이 부족하면 오의를 사용할 수 없으므로 기력의 상태에 항상 주의하기 바란다.

① 격투커맨드 입력 방식

격투커맨드 입력 방식은 마치 격투 게임을 하듯이 방향 버튼과 A,

SEGA SATURN

B, C 버튼을 입력하여 기술을 사용하는 방식이다.

② 기술명 셀렉트 입력 방식

기술명 셀렉트 입력 방식은 일반 롤플레잉 게임에서 기술을 사용하듯이 사용할 오의를 선택하는 방식이다.

5) 분노 게이지

분노 게이지는 FFⅦ의 리미트 게이지와 흡사하다. 다만 전투가 끝나면 다시 게이지가 비어 버리는 것이 다르다.

분노 게이지가 차게 되면 게이지가 번쩍거리며 통상 공격, 필살기 등의 파워가 상승하게 된다. 또한 초필살오의는 분노 게이지가 차 있을 경우에만 사용할 수 있으며 그 파워는 거의 절대적으로 대부분의 보스급 캐릭터도 초필살기 한두번이면 물리칠 수 있다.

잠깐! 무사도 열전의 독특한 점 중의 하나는 방어구와 장식은 구입하되 무기는 구입하지 않는다는 점이다. 무기는 모든 인물이 처음부터 가지고 있으며 그때그때 레벨에 맞는 정도까지 무기를 무기단련소(鍛冶屋)에서 단련시켜 나가게 된다.

■ 주요 아이템

이 름	효 과	가 격
약초(藥草)	체력 회복(小)/1인	30
치료약(傷藥)	체력 회복(中)/1인	70
전사의 치료약(戰士の傷藥)	체력 회복(大)/1인	200
해독약(解毒藥)	해독 작용/1인	20
정신차리는 약(氣付け藥)	혼란 회복/1인	30
해박약(解縛藥)	마비 회복/1인	50
해주영약(解呪靈藥)	저주 회복/1인	50
선혼단(仙魂丹)	전투불능 회복(小)/1인	300
연막(燃幕)	전투 탈출	50
증력의 두루마리(增力の巻物)	전투 시 힘 증가/1인	100
신속의 두루마리(迅速の巻物)	전투 시 민첩성 증가/1인	50
회피의 두루마리(回避の巻物)	전투 시 회피율 증가/1인	80
그림자 침(影ぬい針)	적에게 마비 효과/1인	70
납의 사향(鉛の邪香)	적의 민첩성 감소/1인	100
불가루(炎の粉)	무기 속성을 일시적으로 炎으로	20
냉가루(冷の粉)	무기 속성을 일시적으로 冷으로	20
바람가루(風の粉)	무기 속성을 일시적으로 風으로	20
번개가루(雷の粉)	무기 속성을 일시적으로 雷로	20
성스러운 가루(聖の粉)	무기 속성을 일시적으로 聖으로	50
마의 가루(魔の粉)	무기 속성을 일시적으로 魔로	50
용의 역린(龍の逆鱗)	분노 게이지를 꽉 채운다.	??

Prologue

그리고 이야기는 시작되었다....

때는 18세기, 에도시대도 중반을 넘어선 때. 토쿠가와 이에야쓰 막부는 안정기를 맞이하고 사람들은 태평성대를 구가하고 있었다. 그러나, 평화로운 시대라도 사람들의 욕망과 질투는 만족될 줄을 몰랐다.

이들은 머지않아 분쟁의 씨앗이 되어 사람들의 마음에 교활한 어둠의 그림자를 드리웠다. 어둠은 인간의 내부에 잠재된 마( )를 일깨워 성장시켰다. 얄궂게도 사람들의 마음의 어둠이 마계에 힘을 주게 되버린 것이다. 그리고 마침내 마계로부터 무서운 마의 손이 뻗쳐 왔다.

사천강림의 장(邪天降臨之章)

관동지방

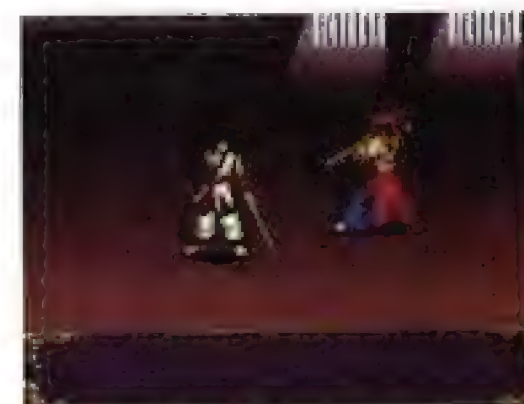
여기서는 하오마루를 주인공으로 하여 사천강림의 장을 진행하였다.

EVENT 1

처음 시작을 하면 하오마루가 참선 중에 과거에 야큐 쥬베이와 대결을 하여 패하던 때를 생각하고 있다.

그 후 수련을 위해 도장에 가면 갑자기 아마쿠사가 나타나 하오마루는 천하를 호령할 수 있는 힘이 있다며 더욱 강해질 수 있는 암흑의 힘을 줄테니 자신과 손을 잡자고 하지만 하오마루는 거부한다. 이 때 갑자기 겐쥬로가 오장에 들어오더니 하오마루가 자신보다 강하다는 것을 인정할 수 없다며 아마쿠사에게 따지지만 아마쿠사는 겐쥬로를 무시하고 사라진다. 그 후 겐쥬로는 하오마루에게 실력을 겨루어보자며 싸움을 걸어오고 하오마루는 패하게 된다. 겐쥬로가 하오마루를 죽이려 하는 순간 사부가 겐쥬로를 말리고 결국 겐쥬로는 파문당하게 된다.

하오마루로부터 아마쿠사 시로의 이야기를 들은 사부는 하오마루에게 이제 하오마루에게 주어진 길은 암흑신에 대항해 싸워 이기는 것뿐이라며 에도로 가서 야큐 쥬베이를 만나 보라고 한다. 그리고 하오마루의 모험은 시작된다.

무도장에 나타난 아마쿠사

하오마루에게 싸움을 걸어온 겐쥬로

EVENT 2

Event 1이 끝난 후 동쪽에 보이는 집의 선생님께 가보면 에도의 야큐 저택에 가면 쥬베이를 만날 수 있을 거라 말해 준다. 에도에 도착해 보면 요즘 지진이 자주 일어나는 등 불길한 조짐이 보인다. 야큐 저택에 찾아가 보면 쥬베이는

공무 관계로 자리를 비웠다고 하며 음양사인 가후인이라면 쥬베이의 소식을 좀 더 잘 알 것이라면서 찾아가 보라고 한다. 그를 찾아가 보면 실력 없는 자들은 쥬베이에게 짐이 될 뿐이라며 하오마루를 무시한다.

하지만 하오마루 일행이 그가 봉인해 놓은 정원의 괴물을 물리치면 음양사는 감탄하면서 태도가 바뀌어 쥬베이가 후지산(富士山)으로 향했다는 정보를 준다. 이제 쥬베이를 따라 후지산으로 향하게 되는 하오마루.

공략포인트

1) 우선 사무라이 주점에 가서 동료를 얻도록 하자. 사천강림의 장에서는 2명의 동료를 얻을 수 있다. 이 때, 한번 동료를 정하면 끝날 때까지 동료를 바꿀 수 없으므로 신중하게 선택하자. 주인공 캐릭터가 약한 부분을 보완해 줄 수 있는 캐릭터를 선택하는 것이 비결. 각 캐릭터의 특징은 앞서 소개한 캐릭터 소개 부분을 참조하기 바란다.

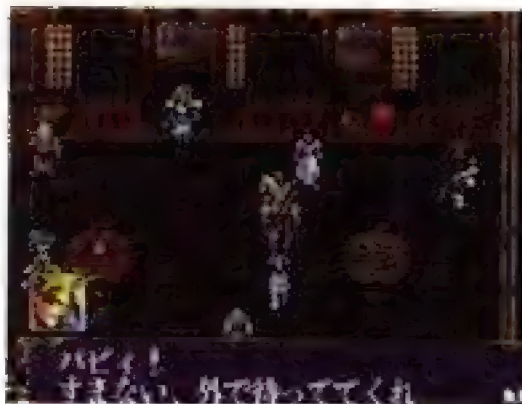
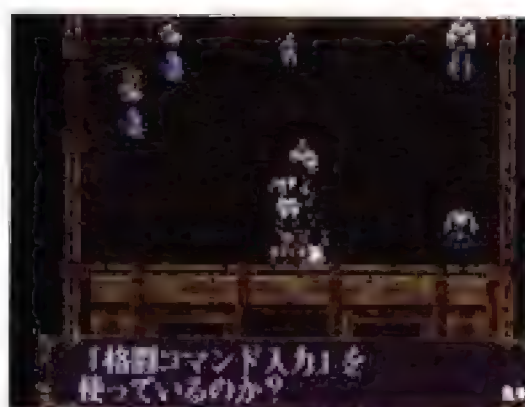
2) 우선 야큐 저택에 들러 위쪽에 있는 사람과 대화를 나누자. 이 사람은 가후인을 만나 보라는데.

3) 가후인을 만나 대화한 후 오른쪽 위의 문으로 나가면 괴물이 봉인되어 있는 정원이고 그곳에서 괴물과 싸우게 된다. 싸우기 전에 미리 장비를 점검하도록 하자.

4) 정원을 물리치고 나면 가후인이 쥬베이의 행방을 알려주고 에도 서쪽에 있는 하코네(箱根)의 관소를 지나갈 수 있는 수형을 얻을 수 있다.

5) 마을 북쪽에 있는 북쪽 마을로 통하는 문은 통제되고 있으니 신경 쓰지 말자.

여기서 동료를 모으자!

이곳이 야큐 별장. 위쪽의 꼬마와 대화를 나누자.

이곳이 음양사 가후인이 있는 신사. 이곳 뒤쪽 정원에는 마물이 봉인되어 있는데.

봉인되었던 마물과의 대결

> **잠깐!** 이곳의 여자의 질문에 잘 대답하면 암수형을 얻을 수 있다. 대답하는 요령은 2,1,1,2의 순서로 대답하고 암수형(暗手形)을 고른다. 이 때 처음에는 금 500을 요구하지만 계속 깎아 나가면 금 50까지 깎을 수 있으므로 돈을 아끼도록 하자.

EVENT 3

에도 서쪽에 있는 하코네의 관소를 지나가면 인야촌(忍野村)에 갈 수 있다. 그곳에서는 '암브'라는 신이 세상을 바꿔 줄 것이라고 믿고 있는데.. 그들이 말하는 신은 아직 돌로 된 알 속에 있으며 후지산에 암브신의 사당이 있다고 한다. 그곳에 가려면 우선 수해를 지나가야 하는데.. 수해에서는 사신관(邪神官)이 하오마루가 사교의 사당에 가지 못하게 하기 위해 앞을 막아선다. 그를 물리치면 후지산에 오를 수 있게 된다. 후지산에 오르게 되면 그 곳에 사당이 있으며 그 사당을 통해 사교의 관에 갈 수 있게 된다.

공략포인트

1) 수해는 구조가 복잡하지 않으므로 쉽게 길을 찾아낼 수 있을 것이다. 다만 수해를 지나갈 때 보이는 벽돌 다리는 산에서 내려올 때만 사용되므로 산으로 올라가는 때에는 신경 쓰지 않아도 된다.

2) 보스로는 사신관과 그가 불러낸 사신목, 이렇게 둘이 나타난다. 사신관이 더 약하므로 먼저 사신관을 쓰러뜨리자.

3) 후지산에는 회복을 시켜주는 사람과 세이브를 해주는 사람이 모두 있으니 체력을 회복하고 반드시 세이브하도록 하자.

4) 산의 정상에는 수행장이 있으니 반드시 들르도록 하자.

> **입수가능 아이템 :**
> 천성주(天聖酒), 치료의 물(いやしの水), 만능약(萬能藥), 전사의 치료약(戰士の傷藥), 용의 역린(龍の逆鱗), 번개일으킴(雷おこし), 힘의 근원(力の素)

하오마루 일행의 앞을 가로막는 사신관

> **잠깐!** 수행장이란..?
> 사무라이들은 각지에 준비된 수행장에서 수행을 함으로써 스테이터스를 올리거나 앞으로 얻게 될 예정의 오의(奧義)를 미리 얻을 수가 있다. 수행장에 따라 그 수행장에서만 습득할 수 있는 강력한 '성장오의'를 얻을 수도 있다. 수행은 수행장에 준비된 적과 싸워 이긴다는 간단한 구성. 게다가 설령 지더라도 몇 번이라도 재도전할 수 있다.
> 단, 일단 한번 수행에 성공한 수행장에서는 다시 수행할 수 없다.

EVENT 4

후지산의 사당을 통해서 사교의 관으로 들어가 길을 가다 보면 길을 헤매고 있는 쥬베이를 만나게 된다.

그러나 그는 하오마루 일행이 방해가 될 뿐이라며 혼자 가 버린다. 계속해서 길을 나아가다 보면 참계도사(參界道士)를 만나게 된다. 그는 자신의 방해가 되는 자는 가만두지 않는다며 하오마루 일행에게 덤벼들고 이때, 쥬베이가 나타나 하오마루 일행에 가세하게 된다. 참계도사를 물리치고 나면 참계도사는 죽기 직전 에도성은 이미 끝장이라는 말을 남긴다. 이 말을 들은 쥬베이는 서둘러 에도성으로 돌아가고 하오마루 일행도 그를 좇아 에도성으로 돌아가게 된다.

공략포인트

1) 이 곳에서는 별다른 일없이 던전을 쭉 지나가기만 하면 된다. 보스가 특별히 강하지도 않으므로 어렵지 않게 공략할 수 있다.

> **입수가능 아이템 :**
> 치료의 물(いやしの水), 천성주(天聖酒) 2개

참계도사와의 대결

EVENT 5

쥬베이를 좇아 에도성으로 돌아와보면 분위기가 심상치 않다. 주민들은 모두 대피해 있고, 남아있는 주민들은 대부분 암브신을 숭배하는 자들이다. 하오마루 일행은 쥬베이의 뒤를 좇아 북쪽 마을로 향하게 된다. 북쪽 마을에 가보면 역시 모두들 암브신을 숭배하는 자들뿐이다. 에도성 앞으로 가보면 쥬베이가

우물 속에 이변의 원인이 있다면서 홀로 우물 안으로 들어간다. 계속해서 그를 따라 우물 안으로 들어가는 하오마루 일행.

우물을 통해 에도성 지하로 간 쥬베이와 하오마루 일행의 눈 앞에 보인 것은 놀랍게도 거꾸로 서 있는 에도성이었다. 성으로 들어가면 아약 공주가 암브의 알을 지키고 있다. 하오마루 일행과 쥬베이가 힘을 모아 아약 공주를 물리치면 아마쿠사가 나타났다가 다시 퇴각하게 된다. 그리고 지하의 에도성은 무너지고 일행은 탈출하게 된다. 지하에서 탈출한 하오마루 일행은 쥬베이로부터 마계에 대한 이야기를 듣고 그의 부탁으로 이세로 향하게 된다. 이세로 가는 데는 에도의 항구에 있는 배를 이용하게 된다.

공략포인트

1) 우선 에도로 돌아와보자. 이제 북쪽 마을로 통하는 문이 열려 있으므로 북쪽 마을로 가 보자.

2) 성으로 가기 전에 먼저 장비를 갖추자. 무기를 강화시키는 것도 잊지 말자!

3) 우물 아래 부분으로 가보면 우물 안으로 들어갈 수 있다.

4) 성의 구조는 단순하므로 쉽게 클리어 할 수 있을 것이다.

5) 성에서 탈출한 후 야큐 저택으로 가면 쥬베이로부터 마계에 대한 정보를 얻을 수 있다. 그리고 그로부터 자유통행 수형인 '은밀수형(隱密手形)'을 받게 된다.

입수가능 아이템 :
민첩함의 근원(すばやさの素), 용의 역린(龍の逆鱗), 체력의 근원(體力の素) 힘의 근원(力の素) 2개, 천성주(天聖酒), 치료의 물(いやしの水) 선혼비약(仙魂秘藥)

이 곳의 우물로 들어가자

우물 밑에 또 하나의 에도성이

야약 공주와 아마쿠사

잠깐! 쥬베이로부터 은밀수형을 받게되면 그 동안 북서쪽의 관소를 지나갈 수 있게 된다.
이곳을 지나가면 사부가 있는 도장으로 갈 수 있게 되는데 그 곳에서 수행을 하면 일행 모두가 비오의(秘奧義)를 하나씩 익히게 된다. 덧붙여 야큐 저택에서도 수행을 할 수 있다는 사실을 기억해 두자.

EVENT 6

에도의 남쪽에 있는 항구로 가면 선원이 선장이 어디 가고 없으므로 선장을 찾아달라고 부탁한다. 선장을 찾기 위해 북쪽 마을로 가면 선장이 딸을 찾아다니고 있다. 딸은 가수가 되겠다고 나섰는데 공연사 측에서 딸을 유곽으로 팔았다며 딸을 돌려달라며 공연장과 유곽에 가서 따지는 모습을 보게 된다.

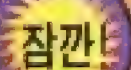
그러나 딸은 유곽에 팔려간 것이 아니라 공연에서 선보일 춤 등을 배우러 유곽에 잠시 간 것이었다. 아버지는 유곽 주인의 충고로 딸에게 줄 의상을 사러 가지만 돈이 없어 사질 못하지만 아버지의 사랑과 딸의 의지에 감동한 직인은 딸에게 의상을 마련해 주게 된다. 그 후 다시 항구로 가게 되면 이제 선장이 돌아와 있고 하오마루는 이세로 떠나게 된다.

공략포인트

1) 이곳의 선원과 이야기하면 선장을 찾아 달라고 부탁하는데 승낙한다.(引き受ける) 이 때 거절을 하더라도 내용 진행에는 아무런 문제가 없지만 부탁을 들어주게 되면 이세뿐만 아니라 나코루루의 고향인 카무이코탄에도 갈 수 있게 된다.

2) 북쪽 마을로 가게 되면 바로 공연장 앞에서의 이벤트가 벌어지게 된다. 그 이벤트를 본 후 유곽에 들어가려 하면 또다시 선장의 모습을 볼 수 있고 마지막으로 옷가게에 가 보게 되면 선장이 의상을 사려하지만 돈이 없어 사지 못하는 모습을 볼 수 있다.

이때 이를 지켜보던 딸과 선장은 재회하게 되고 그들의 정에 감동한 직인은 딸에게 의상을 마련해 주게 된다.

3) 이제 항구로 다시 가면 무료로 승선시켜 주게 된다. 그러면 카무이항(カムイの港)이나 이세(伊勢)로 갈 수 있게 되고 여기서는 내용상 곧바로 이세로 가도록 하자.

잠깐! 이 게임에서는 여러 장소에 의상점이 존재한다. 그 곳에서는 1인당 금 100으로 옷을 지어 주겠다고 하는데, 옷을 짓기로 하면 캐릭터의 옷 색깔이 바뀌게 되니 한번 해보는 것도 재미있을 것이다.

선장의 딸, 소정이 무대 의상을 입은 예쁜 모습

EVENT 7

이세에 도착하면 우약 공주의 부하인 삼검동광이란 자가 나타나 전투를 벌이게 된다. 그를 물리치면 그는 도망가게 된다. 이세에 와 있는 음양사에게 가보면 마계에 투신한 사무라이, 삼검동광이 민심을 어지럽히고 있다면서 그를 물리쳐 달라고 한다. 그러면서 그는 살고 있는 부부암(夫婦岩)의 동굴에 살고 있다고 한다.

부부암의 동굴로 가 삼검동광을 찾아내면 그는 암흑의 힘을 이용하여 전보다 더욱 강한 힘으로 도전해온다. 그를 물리치고 나면 하오마루 일행은 이제 음양사들의 총본산이 있는 경(京)으로 가게 된다.

공략포인트

1) 배에서 내리면 곧 삼검동광이 나타난다. 하오마루의 사부까지 나타나 도와주므로 쉽게 물리칠 수 있다. 삼검동광은 패하자 "내가 진짜 힘을 보이기도 전에 전력을 다하다니!"라고 하더니 도망가 버린다. 왠지 웃긴 녀석인 듯한?

2) 음양사가 있는 집 뒤쪽의 문으로 들어가보면 수행을 쌓을 수 있으니 잊지 않도록!

3) 부부암은 이세의 아래쪽으로 내려오면 갈 수 있다. 그곳으로 들어가 삼검을 물리치도록 하자!

4) 삼검을 물리친 후에는 무기를 더욱 단련시킬 수 있으니 잊지 말도록 하자.

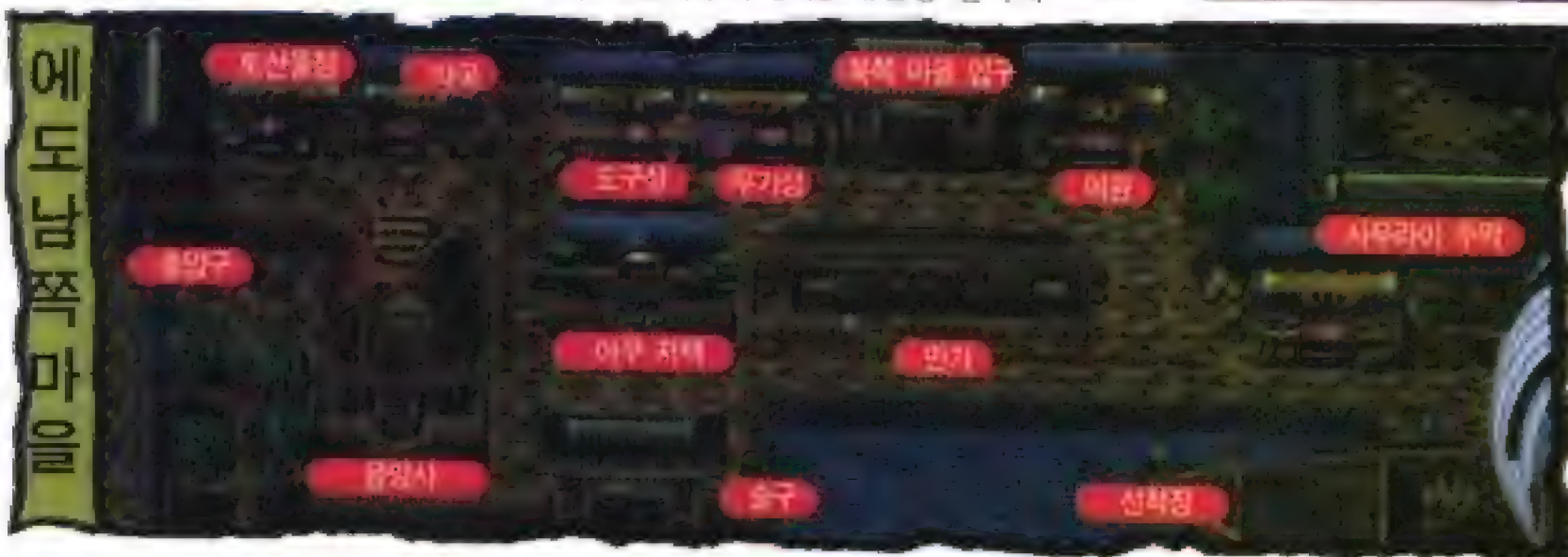
입수가능 아이템 :
만능약(萬能藥), 전사의 치료약(戰士の傷藥), 천성주(天聖酒)

이세에 도착하자마자, 삼검동광과의 전투

잠깐! 이하의 관소를 가기 전 서쪽에는 안생촌(安生村)이 있다. 그 마을에 가보면 도적이 마을의 보물을 훔쳐 우물 속으로 달아났다고 한다. 그들의 부탁을 들어 우물 속으로 들어가면 어스퀘이크가 바로 도적의 두목이다. 그를 물리치고 보물을 되찾으면 촌장은 감사의 표시로 만능약을 준다. 그런데 이 마을 사람들은 바로 막부에서 금지한 천주교를 믿는 신자들로 하오마루 일행에게 비밀을 지켜 달라고 한다. 그러면 비밀을 지켜 주겠다고 하자.

도적 어스퀘이크

EVENT 8

에도 남쪽 마을

경은 남쪽 마을과 북쪽 마을의 두개로 나뉘어 있다. 우선 일행이 가는 곳은 남쪽 마을로 그곳의 음양사에게 가면 3층 탑의 시련을 거쳐야 마계에 대해 말해 줄 수 있다고 한다. 일행이 탑에서 성공적으로 수행을 하고 내려오다 보면 암흑의 힘을 얻은 겐쥬로를 나타난다. 겐쥬로는 하오마루에게 도전해 오지만 지난번 싸움과 달리 이번에는 하오마루가 암흑의 힘에 의지한 겐쥬로에게 완승을 거두게 된다. 그 후 다시 음양사에게 가보면 그는 약속대로 마계에 대하여 이야기해 주며 큐슈(九州)지역으로 가기를 권한다. 쿄토(京都)에서 큐슈로 가는 길은 통행금지가 되어 있기 때문에 큐슈로 가려면 오사카(大阪)에서 배편을 이용해야 하기 때문에 일행은 오사카(大阪)로 향하게 된다.

공략포인트

1) 이 사람이 바로 남쪽 마을의 음양사. 3층탑의 시련을 거쳐야 마계에 대해 말해 준다고 하는데.. 덧붙여 시련을 거치면 새로운 기술을 얻을 수 있다고 한다.

탑은 음양사가 있는 건물의 왼쪽에 있다.

2) 3층탑에서는 각층마다 한번씩의 수행을 하게 된다. 이 곳에서 3번의 수행을 모두 거쳐 나가야 시련을 극복한 것이 된다. 방법은 다른 수행장과 마찬가지! 이 곳의 수행을 마치면 초필살기를 얻을 수 있다.

3) 수행을 마치고 내려오다 보면 갑자기 겐쥬로가 나타난다. 그는 암흑의 힘을 얻어 더욱 강해졌다면서 하오마루와 1대1 대결을 벌이게 된다. 하지만 이미 하오마루의 실력은 겐쥬로보다 위. 무엇보다 남에게 의지 않고 스스로 자신을 발전시키려는 자세가 그 차이를 만들어 낸 것이다.

4) 겐쥬로를 물리친 후 다시 음양사에게 가서 마계에 관한 정보를 듣도록 하자.

5) 북쪽 마을의 공연장으로 가보면 에도에서 가수가 되겠다던 선장의 딸 소정(小町)을 만나게 된다. 그녀의 공연을 한번쯤 보는 것도 좋을 듯.. 노래를 들을 수 있다.

6) 북쪽 마을 다리에는 강자를 찾아 외국에서 온 왕호라는 자가 와 있다. 그와 대결해서 이기면 그는 하오마루에게 자신과 함께 대륙 통일을 하자고 하는데... 그의 제의를 수락하면 SNK의 개그를 볼 수 있다.

선장의 딸, 소정의 멋진 공연

강자를 찾아 온 왕호

이 탑에서 3번의 수행을 하게 된다

암흑의 힘을 얻은 겐쥬로와 하오마루의 1대1 대결!

EVENT 9

오사카(大阪)는 쿄토(京都)에서 남쪽으로 내려오면 금새 찾을 수 있다. 오사카에 들어서면 우약 공주의 부하의 하나로 이전에 물리쳤던 참계도사의 형인 오계도사(伍界道士)와 싸우게 된다. 그를 물리치면 한 음양사가 다가와 오사카의 사람들을 위해 이곳에 느껴지는 어둠의 기운의 근원을 없애 달라고 부탁한다. 과연 오사카를 돌아다녀 보면 사람들이 모두 우약 공주를 신봉하는, 뭔가 수상한 분위기에 휩싸여 있음을 알 수 있다. 소문에 의하면 막부의 군대가 큐슈로 출발했다고 하고... 그러한 분위기에 휩싸여서인지 큐슈로 가는 배도 출항하지 않고 있다. 이 곳에서 어둠의 기운이 배출되는 곳으로 의심되는 마을 북쪽의 유적으로 가면 우약 공주가 나타나고 그녀는 시회(時繪)에게 하오마루를 막으라고 명한다. 그녀가 펼치는 날개 결계는 도저히 뚫을 수가 없다. 하지만 하오마루는 시회와 천주교 신자들이 숨어사는 마을인 우약촌과의 관계를 추측해 내고 우약촌으로 가 촌장으로부터 마리아 상을 얻어 오게 되고 마리아 상의 힘으로 시회의 결계를 뚫을 수 있게 된다. 그 후 유적 내부로 들어가 우약 공주를 물리치게 되면 마을은 정상으로 돌아오고 하오마루 일행은 큐슈지역의 벳부로 향하게 된다.

공략포인트

1) 오사카에 들어서면 곧바로 오계도사와 싸움이 벌어진다. 오사카에 들어오기 전 미리 체력 등을 점검하자.

2) 오계도사를 물리친 후 다가온 한 음양사. 그는 마을 서쪽의 신사에서 퇴마의식을 할 것이라고 하며 일행에게 어둠의 근원의 퇴치를 부탁한다. 그는 어둠의 기운이 마을 북단에서 흘러나오고 있다고 하는데..

3) 마을 북단의 유적으로 가면 그곳에서 다시 우약 공주를 만나게 된다. 그녀는 시회(時繪)에게 결계를 쳐서 하오마루 일행을 막으라고 명한다. 시회가 만든 결계는 도저히 돌파할 방도가 없기에 하오마루는 어쩔 수 없이 물러나는데.. 그러나 하오마루는 시회에 대해 안생촌에서 들어본 기억이 난다고 하는데..

4) 마을 서쪽의 신사에 가서 음양사를 만나 보자. 그는 우약 공주는 들어보지 못했지만 시회에 대해서는 들어봤다고 한다. 시회는 100여년 전 이 지방에 천주교를 전파한 사람이라는데.. 역시 천주교를

믿는 사람들이 숨어살고 있는 안생촌과 관련이?

5) 다시 안생촌으로 가서 그곳의 촌장과 이야기를 해보자. 촌장은 시회가 마계의 수하가 되어 있다는 사실에 크게 놀라며 하오마루 일행에게 도움이 될지 모르겠다면서 성모 마리아상을 준다. 이 성모 마리아상이 시회의 눈을 뜨이게 해줄지도..

6) 마리아상을 가지고 다시 시회에게 도전해 보자. 시회와 마주선 순간 마리아상에서 빛이 나며 시회는 마리아상의 힘에 의해 쫓겨 도망가게 된다.

7) 이제 유적 내부로 가 보자. 유적 내부에는 이전에 들어간 우약 공주가 있다. 그녀는 둘로 분리되어 공격해 오는데 한명씩 차례로 물리치도록 하면 어려움은 없을 것이다. 그녀를 물리치고 나면 마을에 뒤덮여 있던 어둠의 기운은 사라지고 마을이 정상으로 돌아오게 된다.

8) 다시 음양사에게 가보면 새로운 정보를 얻을 수 있다. 아마쿠사의 본거지는 큐슈이며 이미 막부에서 토벌군을 보냈다고 한다. 이제 배편으로 벳부(別府)로 가도록 하자.

입수가능 아이템 :
식신수갑(式神手甲), 성스러운 리본(聖なるリボン), 지룡의 짚신

오계도사와의 대결

시회의 결계, 도저히 뚫을 방법이 없다

하지만 우약존에서 얻어 온 성모마리아 상을 쓰면?

우약 공주와의 대결

EVENT 10

일행은 오사카에서 배를 타고 벳부로 향하지만 폭풍우가 몰아쳐 배는 난파되고 일행은 어느 해안가에 떠내려오게 된다. 그 곳은 구유수(久留須)라는 섬인데 이 곳의 촌장은 시라누이 겐안(不知火幻庵)이란 자가 섬에 눌러앉아 보물을 내놓으라고 협박을 한다며 도와 달라고 한다. 겐안은 마을의 서쪽에 있는 교회에 있는데 그는 아마쿠사를 봉인시킬 수 있다는 아마쿠사의 열쇠를 노리고 이 마을에 온 것이었다.

그의 목적은 아마쿠사를 봉인시키고 자신이 마계의 왕이 되는 것이지만 그런 것을 그냥 놔둘 하오마루가 아니다. 겐안이 있는 마을의 교회에 가보면 겐안과 싸우게 된다. 그를 물리치고 나면 촌장은 하오마루에게 아마쿠사의 열쇠에 대해 이야기해 준다. 그 열쇠는 아마쿠사가 생전에 만들었던 비밀 예배당의 열쇠로 마을 어딘가에 숨겨져 있다고 한다. 그 열쇠를 찾아 촌장에게 가 예배당에 대한 정보를 얻은 후 다시 배를 타고 벳부로 떠나도록 하자.

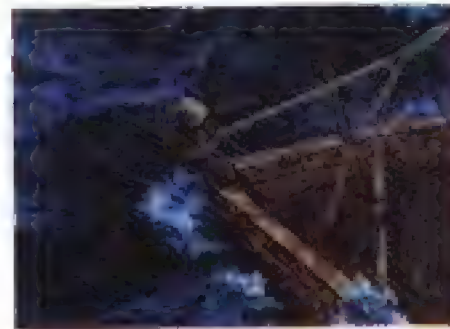
공략포인트

1) 배를 타고 출항하여 곧 폭풍우가 몰아쳐 일행은 난파되고 만다.

2) 우선 촌장에게 가서 촌장의 부탁을 듣고 교회로 가 겐안을 물리치자.

3) 아마쿠사의 열쇠는 마을 어딘가에 있다. 그 열쇠의 장소는 마을에 있는 다섯 개의 귀각암(鬼角岩)을 특정 순서대로 거쳐가 목소리를 듣게 되면 알 수 있게 된다는데....

4) 열쇠를 구한 후 촌장에게 가면 숨겨진 예배당은 아소산(阿蘇山)의 화구(火口) 의 안쪽에 만들어져 있다고 말해 준다. 이제 배를 타고 예배당을 찾으러 가자.

5) 촌장은 아마쿠사가 절대로 나쁜 인물이 아니라면서 그가 단지 마계에 의해 조종당하고 있는 것이라고 말하며 하오마루에게 아마쿠사를 도와 달라고 부탁한다.

○ 폭풍우가 몰아쳐 배는 난파되고

마계의 왕을 꿈꾸는 겐안과의 대결

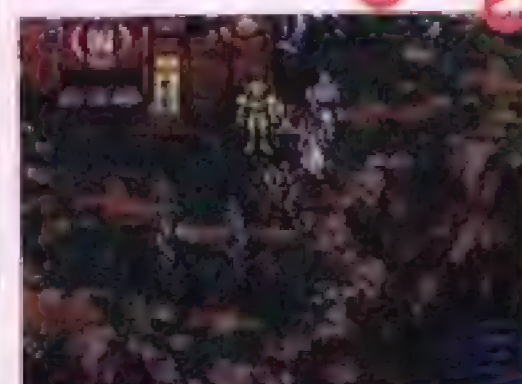
잠깐! 아마쿠사에 대하여..

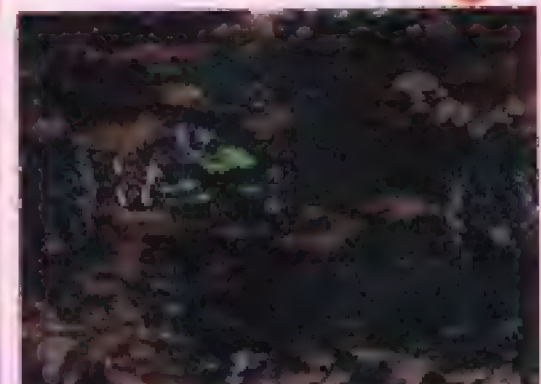
이곳 구유수 섬의 사람들의 말에 의하면 아마쿠사는 150여년 전 천주교 신자들을 이끌던 지도자라고 한다. 그는 이 곳 사람들에게 많은 존경을 받고 있으면 마을 사람들은 아마쿠사가 절대로 나쁜 사람이 아니라고 한다. 마을 사람들은 아마도 그가 마에 씌었기 때문에 악행을 저지르는 것일 거라면서 제발 그를 도와 달라고 하는데..

EVENT 11

벳부에 도착해 보면 마을 사람들이 학살당해 있다. 그 주범은 바로 이전에 만나 싸웠던 참계도사와 오계도사의 형인 칠계도사(七界道士). 그를 물리치게 되면 도망갔던 마을 사람들이 돌아오고 마을은 제 모습을 찾게 된다. 그 후 아소산으로 향한 하오마루 일행은 아소산에서 온통 암브신에게 기원하는 사람들의 이상한 분위기를 접하게 된다. 산 정상에는 과연 화구가 있다. 화구 안으로 계속해서 들어가 보면 숨겨진 예배당이 있다. 하오마루 일행은 아마쿠사의 열쇠를 이용하여 예배당에 들어갈 수 있다. 그 예배당 안에서 아마쿠사는 시회에게 자신의 성은 이미 완성되었다면서 시회에게 하오마루 일행을 막

귀각암을 거쳐가는 순서 (그림 포함)

1. 마을의 나루터 근처의 귀각암

2. 서쪽의 귀각암

3. 북쪽의 촌장집 근처의 귀각암

4. 마을 남단에 두개의 귀각암 중 먼저 오른쪽, 그 다음이 왼쪽

SEGA SATURN

을 것을 명한다. 시회와 다시 대면한 하오마루. 그러나 시회는 이번에도 역시 성모마리아 상의 힘에 눌리게 된다. 그리고 그녀는 용서를 받고 암흑의 힘으로 검어졌던 그녀의 날개는 다시 하얀 천사의 빛을 찾게 된다. 그러나 아마쿠사는 완성된 천공성을 이용하여 세상을 파괴하기 시작한다. 하오마루 일행은 하늘에 떠 있는 천공성에 들어갈 방도가 없어 고민하지만 이 때 다시 하얀 날개를 찾은 시회가 그들을 천공성까지 데려다 준다. 아마쿠사의 마음을 되돌려 달라면서..

공략포인트

1) 벳부에 도착하자마자 참계도사와 싸우게 된다. 미리 체력 등을 점검하도록!

2) 마을 사람들의 말에 따르면 아소산(阿蘇山)은 최근 마의 산이라고 부를 정도로 위험한 곳이 되었다고 한다.

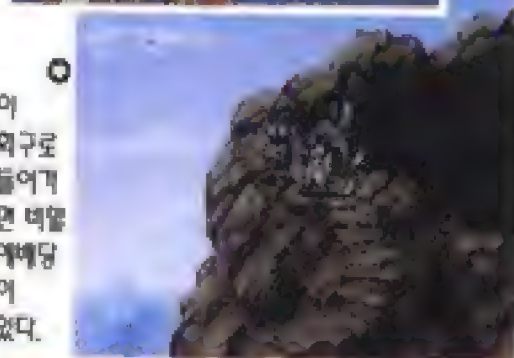
3) 아소산으로 가는 도중의 수행장에서 수행하는 것을 잊지 말자.

4) 아소산으로 가면 중턱에서 세이브와 체력 회복을 한 후 정상에 있는 화구로 들어가도록 하자.

5) 예배당 중앙의 하얀 탁자 앞에 가면 성스러운 크루스를 얻을 수 있다. 그 직후 시회가 나타나지만 자동 진행이므로 체력이나 기력 걱정은 하지 않아도 된다.

6) 시회와의 이벤트가 끝나면 예배당이 무너져 일행은 다시 화구 밖으로 도망치게 된다. 화구 밖으로 나온 일행의 눈에 비친 것은 지상을 파괴하는 천공성의 모습. 이내 날개가 흰 빛을 되찾은 시회가 나타나 일행을 천공성으로 데려다 주게 된다.

입수가능 아이템 :
힘의 근원(力の素), 패사의 철신, 치료의 물(いやしの水), 천성주(天聖酒) 2개 기력의 근원(氣力の素), 체력의 근원(體力の素), 수라의 팔찌(修羅の腕輪) 천앵의 각반(天櫻の脚絆), 만능약(萬能藥), 선혼밀약(仙魂秘藥) 재빠름의 근원(すばやさの素), 치료의 물(いやしの水), 성모의 팔찌(聖母の腕輪), 성스러운 크루스(聖なるクルス)

마을사람들을 학살한 참계도 사와의 대결

이 화구로 들어가면 바로 예배당이 있다.

지상을 파괴하는 천공성의 등장

시회의 도움으로 천공성으로 잠입!

EVENT 12 : 천공성

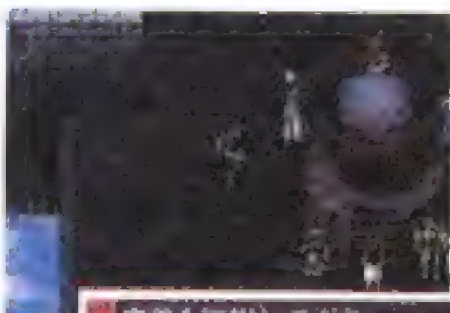
천공성에 가보면 예전에 사무라이 주점에서 봤던 여러 인물들이 잡혀 있다. 그들을 풀어 주고 계속 천공성 내부로 나아가면 남아 있던 또 하나의 어둠의 생명으로 되살아나 있는 우약 공주를 만나게 된다. 그녀를 물리치고 계속 나아가면 천공성의 에너지원인 암브신의 알을 발견하게 된다. 하오마루의 동료들과 천공성에 잡혀 있던 여러 인물들이 그 알의 힘을 억제하는 동안 하오마루는 홀로 아마쿠사를 물리치러 간다. 결국 아마쿠사는 하오마루의 손에 쓰러지고.... 이 이야기는 막을 내린다.

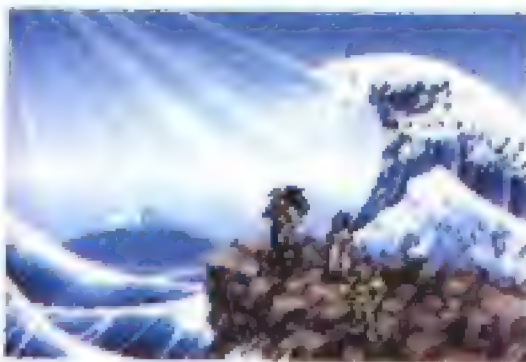
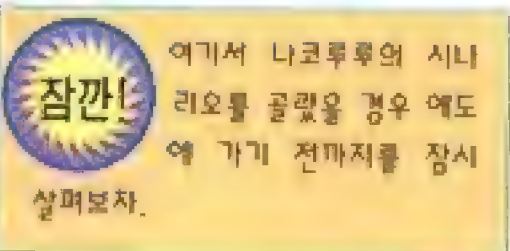
1) 성스러운 크루스의 힘으로 천공성 내부의 감옥문을 열 수 있다. 잡혀 있는 이들 중에는 도구상인, 치료를 해주는 기공술사 등 힘이 되어 주는 이들이 많으므로 모든 감옥을 조사해 보도록 하자.

2) 이 곳의 던전은 이 장의 던전 중 가장 복잡하다. 이 던전의 끝부분에는 우약 공주가 있고 그녀를 물리쳐야만 계속 나아갈 수 있다.

3) 우약 공주를 물리친 후 도착한 곳에는 알이 놓여 있고 이제부터 하오마루 홀로 행동하게 된다. 이제 아마쿠사와 1 : 1 대결이다! 체력과 기력을 회복시키는 것을 잊지 말자.

어느 날 아버지가 일찍 돌아오시지 않자, 나코루루와 리무루루는 걱정을 하게 된다. 설상가상으로

입수가능 아이템 :
천성주(天聖酒) 2개, 기력의 근원(氣力の素), 체력의 근원(體力の素), 힘의 근원(力の素), 선혼비약(仙魂秘藥), 수라의 팔찌(修羅の腕輪), 만능약(萬能藥) 2개, 천앵의 각반(天櫻の脚絆)

이것이 천공성의 에너지원?

아마쿠사와 하오마루의 1대1 대결

모험은 끝나고...

잠깐! 여기서 나코루루의 시나리오를 골랐을 경우 에도에 가기 전까지를 잠시 살펴보자.

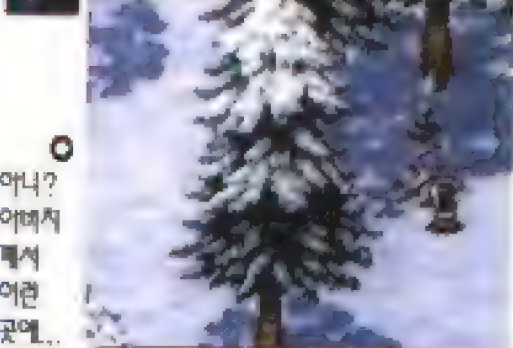
아버지가 데리고 나가셨던 마마하하가 아버지의 보도(寶刀), 치치우시를 가지고 혼자 돌아오자 아버지에게 무슨 일이 생기신 거라고 여기게 된다. 결국 나코루루는 카무이의 숲에 아버지를 찾으러 가게 되고 그 곳에서 곰에게 당한 아버지를 발견하게 된다. 결국 아버지는 나코루루에게 '마계가 움직이기 시작했으니 에도로 가서 야규 쥬베이를 만나라.'는 유언을 남기신 채 돌아가시게 된다. 나코루루는 아버지의 유언에 따라 카무이 항에서 범항을 하여 에도까지 가게 되고..

1) 아버지를 놔둔 채 마마하하가 혼자 돌아오자 나코루루, 리무루루 자매는 불안해진다.

2) 카무이의 숲으로 아버지를 찾아 나선 나코루루는 숲속에 쓰러져 있는 아버지를 발견하는데, 이 때 곰 한 마리가 나코루루를 습격하게 된다.

3) 결국 아버지는 돌아가시고, 유언으로 '마계가 움직이기 시작했으니 에도로 가서 야규 쥬베이를 만나거라'라는 말씀을 남기신다.

4) 촌장님의 도움으로 카무이항에서 에도까지는 범항을 눈감아주는데..

혼자 돌아온 마마하하

아니? 아버지께서 이런 곳에..

그 외의 인물들

참참 : 보석 파렌케스톤(パレンケストーン)을 아마쿠사에게 도난맞게 되어 참참은 보석을 되찾기 위해 여행을 떠난다.

겐쥬로 : 처음 시작 부분은 하오마루와 같지만 파문 당한 후 아마쿠사를 만나 승부를 겨루기 위해 여행을 떠나게 된다.

우쿄 : 자신이 살아가는 희망이라 할 수 있는 여성에게 바칠 궁극의 꽃을 찾아 헤매는 우쿄, 학자의 이야기에 따르면 궁극의 꽃은 마계의 입구에 피어 있다는데.. 그 꽃을 찾기 위해 우쿄의 여행은 시작된다.

요화통곡의 장(妖花慟哭之章)

여기서는 갈포드를 주인공으로 하여 진행하였다.

EVENT 1

가후인(花諷院, 和狆)의 부름을 받고 오구모(大雲)에 오게 된 갈포드. 오구모에는 이미 어떤 퇴마를 위해 한 무도사가 와 있다는데..

갈포드가 가후인을 만나게 되면 그는 마계의 기운을 물리쳐 달라고 한다.. 물론 그에 응하는 갈포드. 오구모에서 새로 동료를 맞이한 갈포드는 가후인으로부터 파사의 부적을 건네받으며 우선 신사에 있는 야큐 쥬베이(柳生十兵衛)를 도와 달라고 한다. 그를 도와 신사 내의 마물을 물리치면 마물은 미즈키를 외치며 죽는다. 그리고 나면 마을 밖에 이변이 발생한다. 밖으로 나가 보면 마을이 온통 불바다가 되어 있고 거대한 요새가 마을 북단에 정박해 있다. 쥬베이는 가후인이 먼저 그 안으로 들어갔다면서 함께 그를 찾으러 잠입하자고 하게 된다.

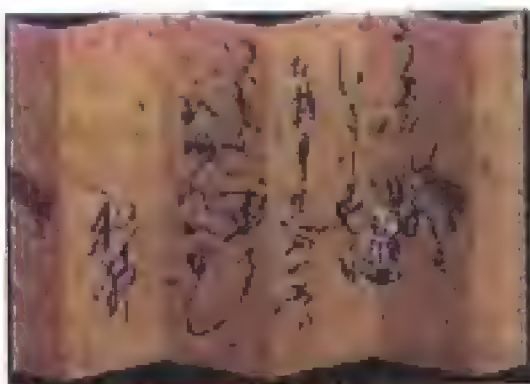
공략포인트

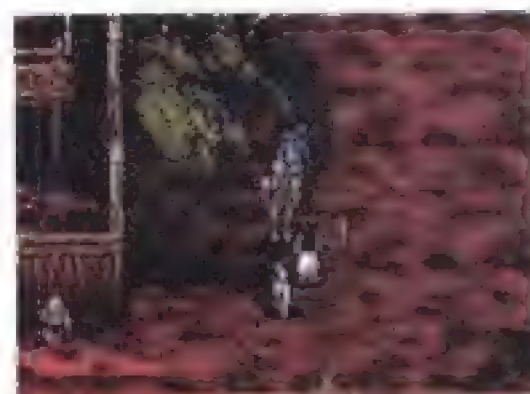
1) 우선 마을 북쪽의 신사에 가면 그곳의 신주인 듯한 어떤 무도가가 홀로 신사로 들어가 결계를 친 채 깜깜 무소식이라고 하며 걱정하고 있다. 아직은 결계를 뚫고 들어갈 수 없으니 접어 두기로 한다.

2) 마을 북서쪽의 집에 가면 가후인이 있다. 그는 갈포드에게 마계의 기운을 물리쳐 달라며 동료 한명을 더 데리고 오라고 한다. 동료는 마을 남서쪽의 사무라이 주점에서 한 명을 택할 수 있다. 사천강림의 장과 달리 여기서는 한명만을 선택할 수 있다.

3) 동료를 한명 택한 후 다시 가후인에게 가면 그는 파사의 부적(破邪の札)을 주게 된다. 이 부적으로 신사의 결계를 깰 수가 있다. 이제 신사의 결계를 깨고 들어가자.

4) 신사에서는 쥬베이가 혼자 마물들을 상대하고 있다. 그와 합세하는 갈포드 일행. 이곳의 보스는 크비라(クビラ)로 첫번째 보스인 만큼 어렵지 않게 물리칠 수 있다. 그는 죽으면서 미즈키님을 외치며 죽는데.. 아무래도 이번 사건은 수장신(羅刹神) 미즈키(ミヅキ)가 관련되어 있는 듯하다.

5) 마물을 물리치고 나면 밖에서는 어떤 이변이 발생한 듯하다. 밖으로 나가 보면 마을은 온통 불바다가 되어 있고 마을 북단으로 가보면 거대한 마계요새가 정박해 있다. 가후인이 먼저 잠입한 듯한데. 어서 장비를 가다듬고 가후인을 도우러 요새에 잠입하자!

가후인의 편지로 시작되는 오프닝

신사에서 쥬베이를 도와 마물을 물리치자

마을이 불바다가?

마을 북단에 정박한 마계요새

EVENT 2

요새 안으로 잠입하면 그 안에 아호(阿骴)라는 미즈키의 부하가 있다. 그는 미즈키에게 보낼 에너지를 모을 7개의 사동탁(邪銅鐸)을 전세계로 보내려고 하고 있다. 쥬베이는 그것을 막기 위해 아호에게 도전하지만 그의 기술이 전혀 먹혀들지 않은 채 아호의 손에 죽고 만다. 이에 분노한 갈포드는 아호와 대결을 벌이려 하지만 마침 나타난 가후인은 아직 그의 적수가 되지 못한다며 그를 제지한 채 스스로를 돌로 만들면서까지 아호를 봉인하게 된다.

그러나 그의 봉인이 완전해지기 전 아호는 사동탁을 전세계로 보내게 되고 가후인은 갈포드에게 전세계에 퍼진 사동탁을 파괴해 주기를 부탁한다.

그 후 갈포드는 사동탁의 에너지에 의해 생긴 시공의 공간을 통해 마가도(魔街道)를 거쳐 아소산(阿蘇山)으로 가게 된다

공략포인트

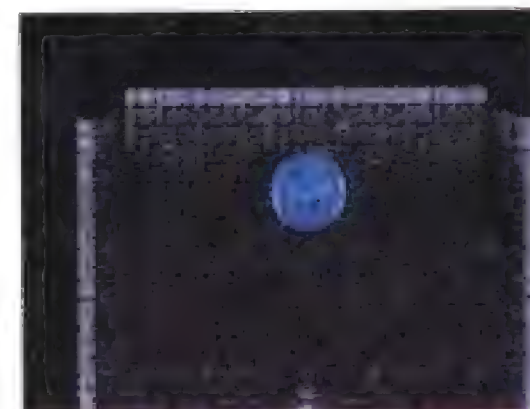
1) 요새에 잠입하기 전 장비와 세력을 점검하는 것을 잊지 말자.

2) 던전이 간단하므로 쉽게 아호를 만날 수 있을 것이다. 아호는 미즈키의 부하로 미즈키의 부활에 필요한 에너지를 모으기 위해 사동탁을 전세계로 보내려하고 있다. 그를 만난 후부터는 계속해서 자동적으로 이벤트가 진행되게 된다.

입수가능 아이템 :
목장식(首飾り), 천성주(天聖酒), 치료의 물(いやしの水), 치료약(傷薬) 2개, 천성주(天聖酒)

아호에게 죽임을 당하는 쥬베이

봉인이 된 아호

사동탁은 전세계로 날아가 버리고

이것이 명계문

잠깐!

사동탁(邪銅鐸)이란?
원래 동탁은 예로부터 전해 내려오는 신구(神具)로 종과 거의 흡사하다고 할 수 있다. 여기서 등장하는 사동탁은 인간의 공포와 절망을 에너지로 흡수하여 미즈키에게 보내 주는 도구로 사용된다. 에너지를 모으는 원리는 인간이 공포와 절망에 빠져 죽게 될 때 그 에너지를 흡수하게 되는 것이다. 여기서 쥬베이가 죽을 때도 사동탁에 그 에너지가 흡수되고 만다.

마가도란 ?
사동탁에 의해 생긴 시공의 공간을 통해 갈 수 있는 마물들의 길이다. 이 길을 통해 세계 각지를 돌아다닐 수 있게 된다. 이 곳에는 마물들도, 인간들도 존재하는데.. 의외의 인물이 있는 경우도 있으니 수색해 보는 것도 좋을거리다.

명계문이란?
명계문은 마가도로 들어가게 해주는 문 구실을 한다. 사동탁이 파괴된

이후 나타나게 되며 한번 지나간 적이 있는 명계문은 빛의 기둥을 통해 서로 이동할 수 있다. 여기서 참고적으로 명계문의 공간 이동 통로들이 각기 어디로 연결되는지를 적어 보겠다.

출운문(出雲門) : 출운
아소문(阿蘇門) : 아소산
북경문(北京門) : 북경
파리문(巴里門) : 파리
남광문(南光門) : 그린 헬
상항문(桑港門) : 샌프란시스코
경문 (京門) : 경

EVENT 3

아소산에 오게 되면 화구 안쪽에서 그 곳의 마물들이 화산을 분출시켜 인간을 죽여 그 공포와 절망의 에너지를 사동탑을 이용하여 미즈키에게 보낼 계획을 세우고 있다. 갈포드는 그들을 막고 싶지만 그들의 위치가 너무 멀어 우선은 포기할 수밖에 없었다. 그래서 갈포드는 우선 산을 내려가기로 하고 아소산을 내려와 벳부(別府)로 향한다.

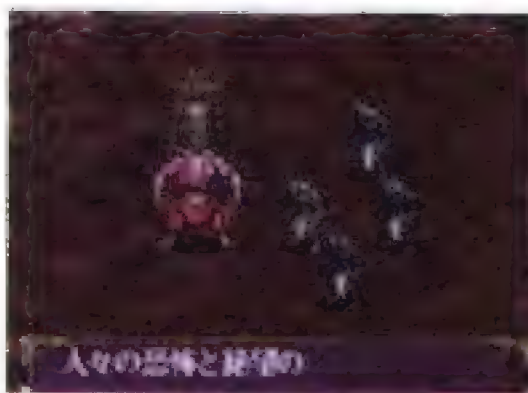
공략포인트

1) 아소산으로 나오면 마물들이 화산을 분출시키려 계획을 세우는 모습을 보게 된다. 하지만 갈포드가 있는 장소에서 사동탑과 마물들이 있는 곳까지는 너무 멀어 우선은 보고 있을 수밖에 없다. 그런데 잠시 갈포드 일행 옆에 나타났다 사라지는 자는 대체 누굴까?

2) 산을 내려오다 보면 어떤 사람이 과거에 벳부에서 온천을 파다 보니 아소산의 화구로 나오게 된 경우가 있었다는 말을 듣게 되는데.. 혹시 이것이 사동탑이 있던 화구로 가는 열쇠가 될지도..?

입수가능 아이템 :
치료의 물(いやしの水) 번개일으킴(雷おこし), 치료약(傷薬) 3개, 천성주(天聖酒) 3개, 그림자침(影ぬい針), 약초(薬草), 용의 역린(龍の逆鱗), 체력의 근원(體力の素), 힘의 근원(力の素).

화산 분출 계획을 세우는 마물들

비누를 노리는 이 인물은 대체 누구?

EVENT 4

온천 마을 벳부에 오면 온천이 말라 버렸다는 소식을 접하게 된다. 갑자기 온천탕인 탕택원(湯澤園)에서 마물이 나타나게 되어 갈포드 일행은 그곳에 남은 사람들을 구하러 온천으로 들어간다. 이 곳에 나타난 마물을 물리치게 되면 온천에 숨어 있던 소년이 답례로 돌 녹이는 비누를 준다. 그런데 이 돌 녹이는 비누를 계속해서 노리는 인물이 있는데..

공략포인트

1) 우선 마을 사람들로부터 온천에 대한 정보를 수집하자. 그러다 보면 사람들로부터 온천에 마물이 등장했다는 이야기를 듣게 된다.

2) 온천탕으로 가보면 어떤 소녀가 자기 동생이 아직 안에 남아 있으니 구해 달라고 부탁한다. 물론 승낙하는 갈포드. 그런데 갈포드 일행보다 먼저 온천으로 들어가는 인물은 대체 누구일까?

3) 온천 안에 나타난 마물은 돌 녹이는 비누(岩消の石鹼)를 노리고 있는 듯하다.

또한 아소산에서부터 나타난 인물 역시 돌 녹이는 비누를 노리고 있는 듯한데.. 그를 물리치면 이전에 부탁했던 소녀의 동생이 감사의 표시로 돌 녹이는 비누를 주게 된다.

4) 온천을 나오면 그 정체 불명의 인물이 갈포드에게 돌 녹이는 비누를 양보해 달라는데 아무래도 그 자도 미즈키에게 원한이 있는 듯하다.

5) 마을 서쪽의 언덕 위에 있는 바위는 옛날 온천을 개발하던 동굴의 입구라는데..

EVENT 5

벳부의 서쪽 언덕 위의 옛날 온천을 개발하던 동굴 입구를 막고 있는 바위를 돌 녹이는 비누로 없앤 후 그 안으로 들어가면 이전의 수수께끼의 인물도 함께 들어오게 된다. 그의 말에 따르면 이 온천을 캐던 동굴은 아소산의 화구와 이어져 있다고 한다. 그 안에서 이전 화산을 분출시키려던 마물들의 우두머리 파원을 만나게 된다. 수수께끼의 인물과 힘을 합쳐 그를 물리치게 되는데, 그 수수께끼의 인물의 이름은 레온으로 그는 사동탑을 파괴할 수 있는 능력을 가진 유일한 자라고 한다. 그가 가진 법령(法鈴)에는 뭔가 비밀이 있는 듯한데..

어쨌거나 레온이라는 든든한 동료를 새로 얻은 갈포드 일행은 또 다시 나타난 시공의 공간을 통해 또 다른 사동탑을 찾아 나선다.

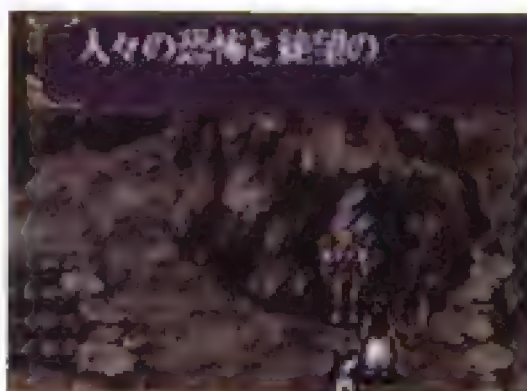
공략포인트

1) 우선 벳부의 서쪽 언덕 위의 바위로 가 돌 녹이는 비누를 사용하자. 그러면 동굴 입구가 나타나게 된다.

2) 이 던전의 끝에는 강력한 보스 파원(破怨)이 있다. 비록 수수께끼의 인물이 합세하긴 하지만 만만치 않다. 분노 게이지를 채워 주는 용의 역린을 이용하도록 하자.

3) 수수께끼의 인물의 이름은 레온. 그는 사동탑을 파괴할 수 유일한 자라는데, 어쨌거나 그의 도움으로 한 개의 사동탑을 파괴하게 되고 그는 새로운 동료가 되어 함께 여행을 떠나게 된다.

4) 파원을 물리친 후 나타난 마가도는 상당히 길고 복잡한 던전으로 이루어져 있다. 우선 아소산 쪽으로 나가 체력 등을 회복한 후 다시 마가도로 들어서는 편이 좋다.

입수가능 아이템 :
풍차(風車), 해독초(解毒草), 그림자침(影ぬい針), 용의 역린(龍の逆鱗), 천성주(天聖酒), 선혼단(仙魂丹), 치료약(傷薬)

이 바위에 돌 녹이는 비누를 사용하자

강력한 보스 파원과의 대결

사동탑을 파괴하는 레온의 모습

EVENT 6

마가도로 들어서면 북경의 사금성(死禁城)에서 도망 나온 한 상인을 만나게 된다.

그의 말로는 북경은 이미 마물들의 천지가 되어 버렸다고 하는데, 그 상인은 동료들이 걱정된다며 다시 북경으로 돌아가게 되고 갈포드 일행도 마가도를 통해 북경으로 향하게 된다.

북경에 도착해 보면 상인의 말대로 사람들이 마물들에 의해 억압받고 있다. 이 곳은 이전 사금성에 어떤 종이 떨어진 후부터 이상해졌다고 하는데.. 이 곳을 다스리던 요귀비가 이상해지고 사람들에게 존경받던 왕호라는 사람도 사라졌다고 한다.

공략포인트

1) 이번 마가도는 상당히 복잡하고 적도 많이 등장한다. 여기저기 놓여 있는 보물에 신경 쓰기보다는 길을 찾는데 노력을 기울이자. 우선은 상인의 뒤를 쫓도록 하고 그 후 스스로 길을 찾도록 한다.

2) 북경은 모든 통행이 봉쇄되어 있고 운영되고 있는 상점도 여관과 도구점밖에 없다. 또한 사금성이 폐쇄되어 이곳의 지배자인 요귀비(妖貴妃)와 만나 볼 수도 없다. 이러한 분위기 때문에 북경 사람들 모두 불안에 떨고 있는데...

2) 마을 동쪽의 도구점 앞에서 졸고 있는 노인에게 말을 걸어 보자. 그는 하늘에서 어떤 종이 사금성으로 떨어졌다고 하고 사라져 버린다. 그는 선인(仙人)?

3) 북경에는 사천강림의 장에서도 나왔던 왕호의 무도관이 있다. 그 곳에 들렀다 나오면 마을 사람들이 북경에 나타난 마물들을 조종하고 있는 자가 왕호라고 수군거리고 있다.

하지만 왕호는 이 곳에서도 평판 좋은 무도가였다. 대체 어떤 일이 일어난 것일까?

4) 다시 왕호의 무도관에 가보면 왕호의 쌍둥이 형제인 왕룡에 대한 이야기를 들을 수 있다. 왕룡은 왕호에 비해 정신력이 약해 항상 서로 의견이 맞지 않고 성격이 달라 도장을 나가 버렸다는데.. 왕룡에 대한 정보를 얻은 후 다시 천안문 옆의 문으로 들어가 보자.

그러면 그곳을 지키던 수문장이 마물인 것을 알게 되고 전투를 벌이게 된다.

5) 그 안은 감옥으로 감옥문 앞의 적들을 물리치면 갇혀 있던 여러 사람들이 풀려나게 된다. 이 사람들 중 여러 상점 주인들이 있으니 나중에 다시 상점을 들러 보도록 하자. 이 때 열 수 있는 감옥과 열 수 없는 감옥이 있으니 쓸데없는 고민은 하지 않도록!

6) 사람들을 구출한 후 다시 왕호의 도장에 가 보자. 왕호의 아내를 비롯한 그곳 사람들은 갈포드에게 왕호에 대한 소문의 진위를 밝혀 달라고 부탁한다. 물론 승낙하는 갈포드.

7) 이제 도구점 옆의 음식점으로 가자. 그곳의 주인은 자신을 구출해 준 감사의 표시로 초돈(酷豚)을 준다. 그리고 예전에 왕호가 사금성의 문지기에게 차입물이라면서 초돈을 가져다줬다는 이야기를 해주는데..

8) 이제 음식점 주인에게서 받은 초돈을 문지기에게 주면 사금성으로 들어갈 수 있게 해준다.

입수가능 아이템 :
치료약(傷藥), 힘의 근원(力の素), 번개일으킴(雷おこし), 천성주(天聖酒), 부적(護符), 만능약(萬能藥), 용의 역린(龍の逆鱗), 체력의 근원(體力の素), 기력의 근원(氣力の素)

이러한 감옥 앞에서는 보스 급의 적이 출현하므로 항상 체력을 채우도록 하자

이곳의 주인에게서 초돈을 받자

EVENT 7

우여곡절 끝에 사금성 내부에 잠입하게 된 갈포드 일행은 요귀비를 만나지만 그녀는 완전히 패하지 않고 일단 도망을 치게 된다. 그리고 갈포드 일행의 앞을 막은 자들은 다름 아닌 왕호, 왕룡 형제. 그들은 요귀비의 마력에 의해 조종당하고 있는 것이었다.

갈포드 일행이 그들을 물리치면 왕호는 곧 제정신을 찾게 되지만 원래 정신력이 약했던 왕룡은 여전히 요귀비에게 홀린 상태로 그녀의 곁으로 돌아가게 된다. 왕호는 자신이 요귀비를 물리치고 왕룡을 구하겠다고 하지만 레온은 그를 달래 가족들에게 보낸다. 그러나 다시금 갈포드 일행이 왕룡과 대적하게 되었을 때 왕호는 다시 나타나게 된다. 왕룡을 말로써 설득해 보려 하지만 그건 역부족이었기에 결국 싸우게 되고 왕룡은 쓰러지게 된다. 왕룡을 왕호에게 맡긴 일행은 다시금 요귀비를 만나 그녀를 물리치고 또 하나의 사동탑을 파괴하게 된다. 그리고 평화로워진 북경을 뒤로하고 갈포드 일행은 또 다른 사동탑을 찾아 떠나게 된다.

공략포인트

1) 사금성 내부는 요귀비의 마력에 의해 온통 보이지 않는 벽으로 둘러싸인 미궁으로 되어 있다. 약초 등을 충분히 갖춘 후 길을 잘 찾아 나가 보자.

2) 미궁을 지나가다 요귀비와 한번 맞서게 된다. 이 때 요귀비는 그다지 강하지 않기 때문에 쉽게 물리칠 수 있다. 그녀를 물리치면 그녀는 매우 즐거워하며 침상에서 기다릴테니 다시 만나자고 하며 도망가 버린다. 그 직후 요귀비에게 조종당하고 있는 왕호, 왕룡 형제가 나타난다. 그들은 상당한 체력을 가지고 있으므로 분노 게이지를 적절히 이용하길 바란다. 그들을 물리치면 왕호는 곧 정신을 차리지만 정신력이 약한 왕룡은 여전히 요귀비에게 조종당한 채 도망가 버린다.

일행은 왕호를 달래어 그를 도장으로 돌려보낸 다음 요귀비의 침상으로 향한다.

3) 요귀비의 침상 앞에 도착하면 다시금 왕룡이 나타나 앞을 가로막는다. 그와 싸우기 전 왕호가 나타나 합류하므로 그다지 어렵지는 않을 것이다. 왕룡을 물리친 후 요귀비와 다시 싸우게 되는데 여전히 요귀비는 그다지 강하지 않으므로 쉽게 물리칠 수 있을 것이다. 요귀비를 물리치면 사동탑을 파괴하게 된다.

모두 뚫려 있는 길 같지만 투명한 벽이 가로막고 있다

여기 서 있는 자가 요귀비

요귀비에게 조종당하여 일행과 대결을 벌이게 된 왕호, 왕룡 형제

잠깐! 요귀비는 정말 나쁜 자는 아니다. 사무라이 일행과 싸우게 되는 요귀비는 마물이 요귀비의 모습을 한 자로 과거에 요귀비가 성 밖에 나갔을 때 암살을 당하고 마물이 바꿔치기 한 것으로 추측된다.

EVENT 8

이제 일행은 다시 마가도를 통해 파리로 가게 된다. 그 즈음 유럽에서는 산젤만이란 자가 마군을 이끌고 유럽 전역을 파멸 상태에 몰아넣었다는데.. 그래서 사람들은 파리를 거점으로 산젤만과 최종 결전을 벌일 예정에 있다. 즈이가의 성기사단에서는 미즈키의 부하인 산젤만이란 마인(魔人)을 쓰러뜨리기 위해 노력하고 있다. 파리에 들어서면 파리는 앙드와 왕비가 전사들

을 위해 여는 무도회의 일로 떠들썩하다.

이 때, 우연히 파리에서 만난 샤를로트의 부모는 갈포드에게 도난당한 가보를 찾아 달라고 하는데 그 부탁을 들어주면 보답으로 궁전에서 열리는 무도회의 초대장을 준다. 그 즈음 성기사단의 단장 즈이가는 아내 빅토리아와 여동생 스테아를 찾아다니는데 궁전에서 찾아낸 빅토리아의 말에 의하면 무도회를 연 앙뜨와 왕비는 마물이라고 한다. 갈포드 일행은 궁전의 정원에서 앙뜨와 왕비를 찾아내 물리치게 되지만 궁전 폭발 계획을 막지는 못하는데..

공략포인트

1) 북경으로 통하는 마가도의 문으로 나와 아래쪽의 모래구멍이 있는 쪽 길로 나와 계속해서 가면 파리로 가게 된다. 그 도중에 과거 사악한 힘에 의해 멸망한 자들이 봉인해 놓은 잠바라의 방패를 얻을 수 있다. 그 방패는 사악한 빛이 습격해 올 때 스스로 그 힘을 보이게 될 것이라는데..

2) 파리로 통하는 곳에 위치한 교회에서는 수상한 소년을 만나게 된다. 그 소년의 정체는 뭘까?

우선은 그 소년이 나타난 곳마다 쫓아다녀보자. 이 소년과의 술래잡기(?)는 가운데의 십자가에서 끝이 나는데 이 소년은 자신과 놀아 줘 고맙다는 인사를 한다. 이 소년은 외로워하던 유령이었던 듯. 어쨌든 이 소년은 감사의 뜻으로 아름다운 장면을 보여준다.

3) 파리에서는 즈이가가 이끄는 성기사단과 루가 이끄는 판톰 마술사단이 산젤만을 쓰러뜨릴 준비를 하고 있다. 루는 베르사이유 궁전에서 전사들의 모임이 있다며 그곳에서 다시 만나자고 하는데..

4) 파리에서는 앙뜨와 왕비가 기사단을 위해 무도회를 열어 준다고 한다. 하지만 무도회에 참석하려면 초대장이 있어야 한다는데.. 한편 성기사단장인 즈이가는 그의 말괄량이 처제, 스테아가 사라져 그녀를 찾아 헤매고 있다.

5) 파리에는 샤를로트의 집이 있다. 그 집에 가게 되면 샤를로트의 아버지가 도난 당한 가보를 찾아다 달라는 부탁을 하는데.. 물론 승낙하는 갈포드! 샤를로트의 집의 집사의 말에 따르면 가보를 훔쳐 간 악당은 파리의 동쪽에 있는 오래된 사원에 근거지를 두고 있다고 한다.

6) 동쪽에 있는 오래된 사원은 유령 사원이라 불리는 고사원이다. 그 곳에 들어서게 되면 환술 결계때문에 갈포드 일행의 크기가 작아지게 되고 사원 내의 고양이의 말도 알아들을 수 있게 된다. 고양이들의 말에 따르면 이 사원 안의 상자들은 눈에 보이지 않는다고 한다.

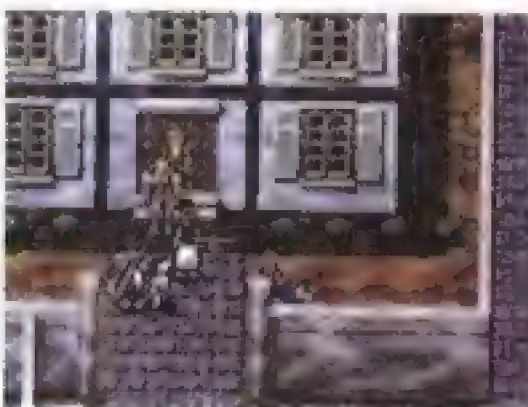
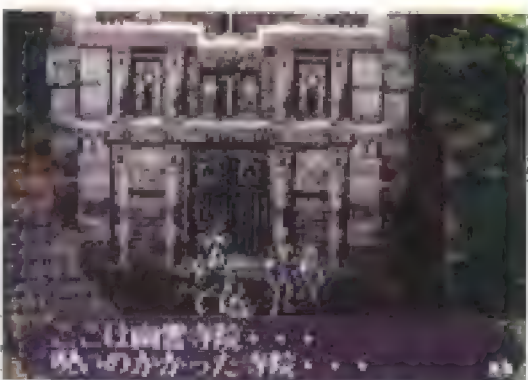
7) 가보를 훔쳐 간 악당의 정체는 어스퀘이크. 그는 베르사이유 궁전을 털 생각을 하고 있는데..덩치만 컸지 강하지 않은 상대다. 그를 물리치면 그는 가보를 돌려준 후 도망친다.

8) 되찾은 가보를 샤를로트의 아버지에게 돌려주면 감사의 뜻으로 무도회의 초대장을 준다. 이제 무도회에 참석할 수 있게 된 것이다!

9) 무도회에 참석하면 성기사단장 즈이가가 스테아에 이어 자신의 아내, 빅토리아 마저 사라졌다면서 고민하고 있다. 두명 모두 베르사유 궁전 안에 있는 것만은 확실한데..

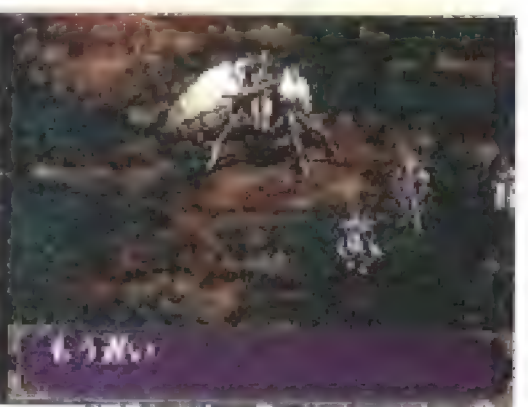
10) 궁전 안쪽 방 앞에서 반지를 줍게 되는데 그것은 빅토리아의 반지이다. 그것을 즈이가에게 가져다 주면 그는 반지가 발견된 방문을 부수고 들어간다. 그 안에는 빅토리아가 있는데 그녀는 앙뜨와 왕비가 실은 마물이며 파리에 모인 전사들을 모두 죽일 계획을 세우고 있다고 한다.

11) 이제 아직 행방불명 중인 스테아를 찾아 나선 즈이가를 따라 궁전 1층의 오른쪽에 있는 옆문으로 나가 보자. 궁전의 정원에 나가보면 어스퀘이크가 궁전의 보석을 노리고 잠입해 있다. 하지만 그는 복잡한 정원 구조 때문에 길을 잃고 헤매니 그는 무시하고 스테아와 앙뜨와 왕비를 찾아 나서자.

12) 정원에서 만난 스테아의 도움으로 앙뜨와 왕비를 만나지만 그녀는 마물로 변해 버리고 만다. 갈포드 일행은 마물로 변한 앙뜨와네뜨를 물리치지만 궁전을 폭파시켜 전사들을 없애려는 계획은 이미 완성되어 있었기에 궁전은 처참하게 파괴되고 수많은 전사들은 목숨을 잃게 된다.

이곳은 샤를로트의 집

이곳이 가보를 훔쳐 간 악당이 숨어 있다는 고사원

악당의 정체는 어스퀘이크

빅토리아는 이 곳에 납치되어 있었다

마물로 변한 앙뜨와 왕비

폐허가 되어 버린 베르사유 궁전

입수가능 아이템 :
유령 사원에서 : 부츠(ブーツ), 마후라(マフラー), 정령석(精霊石), 궁전 정원에서 : 힘의 근원(力の素), 번개일으킴(雷おこし), 천성주(天聖酒)

EVENT 9

수많은 사상자가 났지만 남은 병력은 포기하지 않고 산젤만에게 대항할 준비를 한다.

물론 갈포드 일행도 마찬가지로, 남은 병력과 갈포드 일행은 더 이상 뒤는 없다는 생각으로 산젤만의 요새에 침투하게 된다. 그 곳에서 갈포드 일행은 산젤만의 드 마르세포의 공격으로 큰 위기를 맞게 되지만 잠바라의 방패 덕분에 위기를 모면하게 된다. 그리고는 산젤만을 물리치고 또 하나의 사동탑을 파괴하게 된다.

공략포인트

1) 북경에서 파리로 오던 도중 지나온 교회가 있던 자리에는 어느새 산젤만의 요새가 자리잡고 있다.

2) 요새를 진행하다 보면 산젤만이 만들어 낸 프랑케라는 인조 생물이 앞을 막아선다. 체력이 상당하지만 매우 느리므로 인내심을 가지고 공격하면 이길 수 있다.

3) 요새 옥상에 가면 마과학(魔科學)의 대가, 산젤만을 만나게 된다. 그는 드 마르세포라는 무기를 이용하여 갈포드 일행을 날려 버리려 하지만 포가 발사된 순간 잠바라의 방패가 나타나 오히려 드 마르세포를 파괴하게 된다.

4) 드 마르세포를 파괴하게 되면 드디어 산젤만과의 대결. 지금까지의 보스전과 마찬가지로 분노 게이지를 적절히 이용하여 초필살기로 물리치자.

SEGA SATURN

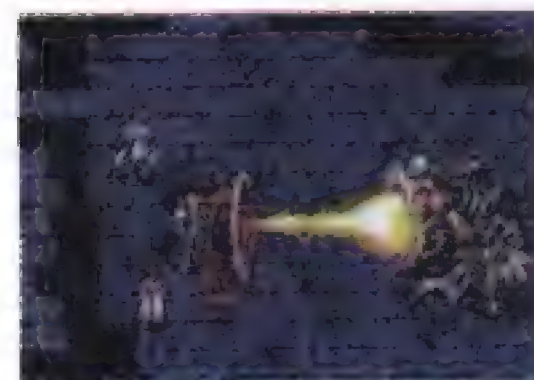
그를 물리치면 또 하나의 사동탑을 파괴하게 된다.

5) 그 후 다시 요새가 있던 곳으로 와 보면 명계문이 생겨 있다. 이제 그곳을 통해 다음 사동탑을 찾아 나서자.

입수가능 아이템 :
체력의 근원(體力の素), 민첩함의 근원(すばやさの素), 힘의 근원(力の素)

이 곳이 바로 신전만이 있는 그의 요새

갈포드의 앞을 가로막은 후령계. 보기에도 멋있어 보인다

드 마르세포를 먹어 준 잠바리의 명패

이 시가 바로 신전만

잠깐! 루와 조이가는 레온이 법령을 사용하는 것을 보고는 호리(ホーリー)가 아니냐며 놀란다. 하지만 레온의 설명에 따르면 그가 사용한 것은 호리가 아니고 법령을 이용해서 자신의 능력을 증폭시킨 것뿐이라는데..

EVENT 10

공략포인트

1) 이번 마가도에서는 눈에 보이지 않게 표현된 길이 많으므로 주의하도록 한다. 그냥 벽처럼 보이더라도 길이 없는지 확인해 가면서 진행하는 것이 최선!

2) 마가도를 돌아다니다 보면 어스퀘이크의 부하들이 보이는데 아무래도 어스퀘이크는 행방불명인 듯하다.

3) 이번 마가도는 아틀란티스의 유적과 연결되어 있는 듯하다. 이 곳을 지나가다 보면 아틀란티스를 지키는 자인 포세이돈이 나타나 자신을 물리치면 힘을 주겠다고 한다. 그를 물리치게 되면 아틀란티스의 눈물(アトランティスの涙)을 얻게 된다.

EVENT 11

마가도에서 나오면 하레하레산(ハレハレ山)이 있는 그린헬(グリーンヘル)이다. 그곳에 도착하면 사람들은 갈포드 일행을 태양신이 보낸 전사라고 믿는다. 이 곳 사람들은 마계의 영향 때문인지 상당수가 병에 걸려 약해져 있다. 그런 상황 속에서 그린헬의 촌장은 갈포드에게 암흑신이 부활할 조짐이 보인다면서 자신들의 마을에 있는 2개의 보주(寶珠)를 지켜 달라고 한다. 하레하레 산에 사동탑이 떨어졌다는 정보를 얻은 갈포드 일행은 마의 기운으로 가득찬 하레하레 산으로 향하고 그곳에 있는 태양의 신전에서 미즈키의 부하, 지발바(シバルバ)를 만나게 된다. 마침 나타난 조이가와 함께 그를 물리치면 갑자기 미즈키가 나타나 갈포드로부터 2개의 보주를 빼앗아 버린다.

그리고는 조이가에게 치명적인 상처를 주게 된다. 레온은 법령을 쓰려다가 조이가의 위험을 보고 주저하지만 결국 법령을 쓰게 되고 사동탑이 파괴됨과 동시에 조이가도 희생되고 만다. 그리고 이 때, 레온의 법령마저 깨져 버리는데.. 마을은 완상 복귀되었지만 법령이 깨진 것으로 인해 레온은 상당한 충격을 받게 된다. 하지만 이 곳의 무당은 주어진 길을 계속해서 나아가면 그 문제가 해결될 것이라는데.

공략포인트

1) 이 곳에 도착하면 갈포드 일행은 태양신의 전사로 여겨지고, 촌장으로부터 2개의 보주를 지켜 달라는 부탁을 받는다.

2) 2개의 보주에 관한 정보는 마을 북쪽의 신상에게서 들을 수 있다. 2개의 보주는 파렌케스톤(パレンケストーン)과 탄지르스톤(タンジルストーン)으로 각각 신앙심을 모으는 힘과 마를 봉인하는 힘을 가지고 있다고 하며 각각의 보주가 악의 힘을 이겨내지 못할 경우 전자는 오히려 악의 각성에 도움을 주게 되며 후자의 경우 선택받은 혼의 힘이 필요하다고 하는데..

3) 하레하레 산으로 가려면 하레하레수해(ハレハレ樹海)를 거쳐야 한다. 그곳에서는 악령으로 변해 버린 한 정령이 갈포드 일행에게 여러 도움말을 해준다. 그의 말에 의하면 하레하레산은 원래 정령들의 산으로 많은 정령들이 살고 있지만 마의 힘에 의해 악령이 되어 버렸다고 한다.

또한 하레하레산 위에 있는 태양 신전에 들어가려면 바나난(バナナン)이 있어야 하는데 그것은 정령들만이 발견할 수 있다고 한다. 그리고 지금은 마물들이 바나난을 모두 없애버렸지만 신전이 있는 산 정상에서 본 적이 있다고 한다.

4) 하레하레 산에 남아 있는 바나난은 바로 산 중턱에 있는 떠 있는 나무에 달려 있다. 이 바나난을 얻으려면 주변에 보이는 배경 중 수상한 바위들을 조사해 보도록 하자. 그 바위들을 조사하면 뛰어내리겠냐고 물어 오는데 여러번의 시행착오를 거치면 놀라운 것을 발견하게 되며 바나난도 얻을 수 있을 것이다.

5) 신전의 입구를 막고 있던 신상에 바나난을 바치면 길이 열리게 된다. 그러나 이 때, 갈포드 일행에게 여러 정보를 주던 자가 나타난다. 그는 정령이 변한 악령이 아니라 미즈키의 부하! 그는 태양의 신전에 들어오기 위해 갈포드 일행을 이용한 것이었다. 때마침 나타난 조이가와 함께 미즈키의 부하 지발바와 대결!

6) 미즈키의 부하, 지발바를 물리치면 갑자기 사동탑에서 미즈키가 나와 2개의 보주를 빼앗아 간다. 그녀에 의해 조이가는 희생되고 사동탑과 함께 레온의 법령도 깨지고 만다.

7) 산을 내려오다 보면 악령으로 변했던 정령들이 원래대로 돌아가면서 갈포드 일행에게 감사의 말을 하게 된다.

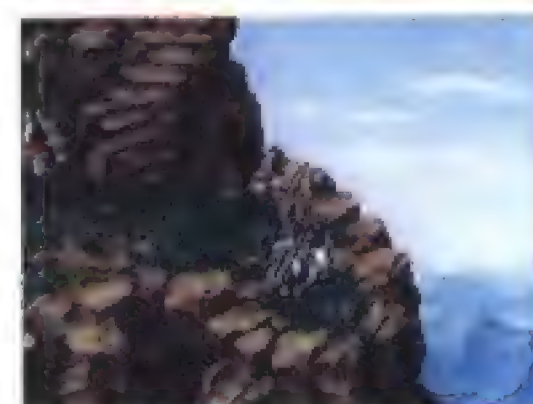
8) 다행히 마을은 원래대로 돌아왔다.

입수가능 아이템 :
헤비 부츠(ヘビーブーツ), 치료의 물(いやしの水) 2개, 용의 역린(龍の逆鱗), 해박약(解縛薬), 천성주(天聖酒)

이 곳이 마을 북단의 신상

그림에 있는 떠 있는 나무에 바나난이!

원지 이 바위들은 수상하다

SEGA SATURN

비나빈을 열었다

사동탁에서 나타난 미즈키

잠깐!

그린햄의 이벤트가 끝난 후 장사 따라로 가 보자. 그곳에서는 조이가의 부인, 빅토리아가 그를 기다리고 있으며 갈포드 일행에게 조이가의 안부를 묻는다. 이에 레오은 빅토리아에게 사실을 숨긴 채 조이가는 미즈키를 물리칠 때까지 돌아오지 않을 것이라고만 말한다.

EVENT 12

이번에 오게 된 곳은 갈포드의 고향, 샌프란시스코.

이 곳에서는 깨져 버린 법령을 대신할 어떤 방도로 여겨지는 '호리'라는 마법사를 만나게 된다. 하지만 그는 병든 약한 몸으로 갈포드 일행에게는 관심이 없다. 샌프란시스코 북단의 골든브릿지 공사 현장에는 사동탁이 떨어져 있어서 마을 공사가 진행되지 못하고 있다.

사동탁을 눈앞에 두고도 어쩌지 못하던 갈포드 일행은 마법사 호리가 황금의 사과를 구하기 위해 이곳 샌프란시스코에 왔다는 사실을 알고, 이바라의 숲으로 가 황금의 사과를 구해 온다. 황금의 사과로 건강을 되찾은 마법사 호리는 갈포드 일행의 정의감에 감동하여 깨져 버린 법령을 대신할 수 있는 '호리.브레이크'라는 기술을 전수해 준다. 그 기술을 이용하여 사동탁을 파괴할 수 있게 된 갈포드 일행. 이제 다시 미즈키 타도를 위해 다음 사동탁을 찾아 떠나게 된다.

공략포인트

1) 이번 마가도에서는 사천강림의 장에 등장했던 겐안(幻庵)이 등장한다. 상당히 강한 필살기를 지니고 있으므로 주의해서 물리치도록 하자.

2) 샌프란시스코에 도착해 보면 마을 서쪽 창고에는 지금 길에 쓰러져 있던 노인이 한명 살고 있다는데.. 아이들의 말에 따르면 그는 유명한 마법사라고 한다. 그의 이름은 호리(ホーリー)!!

3) 호리를 만나러 창고에 가보면 현재 그는 마물들이 마을로 들어오지 못하게 마을에 결계를 쳐 놓았다는 것을 알게 된다. 그러나 갈포드 일행에게 어떤 도움도 줄 생각을 않는데..

4) 마을 사람들로부터 샌프란시스코의 북쪽에 있는 골든 브릿지 공사장에 사동탁이 떨어졌다는 소식을 들을 수 있다.

5) 마을의 레스토랑의 여주인과 이야기해 보면 호리 할아범은 사과를 너무도 좋아한다는 것을 알 수 있다. 매일 레스토랑에 애플 파이를 먹으러 올 정도라고 한다.

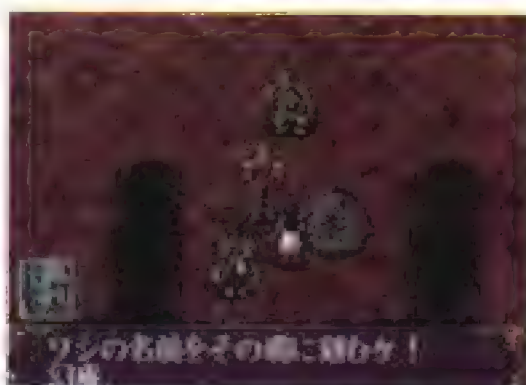
6) 아이들의 말로는 호리가 샌프란시스코에 온 이유는 이 마을 근처의 이바라의 숲(イバラの森)에 있는 황금의 사과(黄金のリンゴ)를 구하기 위해서라고 한다. 하지만 그 이바라의 숲은 아직 들어갈 수가 없는데

7) 우선 마을 북쪽에 있는 골든 브릿지의 공사 현장으로 가 보자. 사동탁까지는 누구의 저지도 없어 도착할 수 있지만 법령이 없는 갈포드 일행은 어쩔 수 없이 발길을 되돌리게 된다.

8) 이제 이바라의 숲으로 가 보자. 길을 막고 있던 사람은 어디 갔는지 보이지 않는다. 이 곳에서 황금의 사과를 얻어 호리 할아범에게 선물하면 그는 답례로 깨져 버린 법령을 대신할 수 있는 기술, '호리 브레이크(ホーリーブレイク)'를 전수해 주게 된다. 이제 사동탁을 파괴하러 가자.

9) 갈포드는 사동탁을 파괴하러 가는 도중 잠시 가족들을 만나 재회의 기쁨을 나누게 된다.

10) 사동탁을 파괴하러 가는 도중 G-이타(G-イーター)가 막아서게 된다. 그를 물리치게 되면 드디어 대마법사 호리로부터 전수 받은 호리 브레이크의 발동! 사동탁은 파괴된다.

11) 다시 마법사 호리가 있던 창고로 가보면 그는 갈포드 일행에게 '무의 열쇠(ムーの鍵)'를 남긴 채 황금의 귤(黄金のミカン)을 찾아 북경으로 떠났다고 한다.

또 다시 등장한 겐안. 여전히 마계의 앞잡이 되고 싶어한다

이 사람이 바로 마법사, 호리?

갈포드와 그의 어동생 세레나

사동탁을 지키는 G-이타

호리 브레이크 발동!

입수가능 아이템 :
용의 역린(龍の逆鱗), 라스트 링(ラスト リング), 선혼비약(仙魂秘藥)

EVENT 13

마가도를 통해 경(京)으로 온 갈포드 일행. 경 역시 매우 혼란스러운 상태에 빠져 있다.

특히 가후인(花鳳院)과 키후인(鬼鳳院)의 대립으로 더욱 어지러운 상태이다.

또한 능소로(綾小路)의 명령으로 외부로 나갈 수도 없게 되어 있다. 이 곳의 주점에서는 가이라(骸羅)라는 가후인의 음양사를 만나게 되는데 이 자 역시 사동탁을 파괴하는 일에 관심을 보인다. 일단 갈포드 일행은 구마려에게 경에서의 외부 출입을 통제한 까닭을 따지러 가지만 구마려는 마계에 투신한 몸이었다. 그의 부하들을 물리치고 구마려와 한통속인 키후인으로 쳐들어가지만 이미 그곳에서는 파원(破怨)을 사동탁과 융합시키는 무서운 일을 성공시킨 후였다. 키후인을 쓰러뜨려 경은 다시 평화로워지지만 강력한 적 파원이 탄생하고 말았는데..

공략포인트

1) 마법사, 호리로부터 받은 무대륙의 열쇠를 샌프란시스코로 오던 길, 즉 겐안과 만난 곳 근처의 기둥으로 막힌 곳에서 사용하면 기둥이 사라지고 지나갈 수 있게 된다.

2) 새로이 생긴 길로 가다 보면 무대륙의 보물을 얻기 위한 자격을 시험하기 위해 모아인(モアイン)과 대결을 벌이게 된다. 그를 물리치면 무의 망치(ムーの小づち)를 얻게 된다.

3) 갈포드 일행이 경에 도착했을 때 경에서는 이전에 아소산에서 대결한 적이 있는 미즈키의 부하, 파원(破怨)이 키후인(鬼麗院 千角)에게 최강의 힘을 요구하고 있고 천각은 그 대가로 키후인의 장래를 보장해 달라고 하는 장면이 나온다. 대체 키후인은 무엇일까?

4) 주점에 가면 거대한 몸집의 가후인·가이라를 만나게 된다. 주점에서 그를 만난 후 다시 가후인의 사원으로 가 보자.

5) 가후인의 사원에서 가이라를 만나 대화한 후에는 사원 옆의 수행장을 사용할 수 있다.

6) 이제 구마려능소로(久麻呂綾小路)의 별장으로 가 경에서의 외부출입을 통제한 까닭을 따지러 가 보자. 하지만 그와 그의 부하들은 모두 미즈키의 일당들이다. 결국 싸움을 피할 수 없다.

7) 우선 가후인·가이라에게 지금까지의 일을 이야기해 준 후 키후인의 본거지로 직접 쳐들어가자.

8) 키후인의 본거지에서는 막 파원과 사동탁을 융합하는데 성공하였다. 이론적으로는 파원은 이제 무적이라는데, 파원은 아무래도 오사카로 향하는 듯하다.

9) 다시금 갈포드 일행의 앞길을 가로막는 것은 아까 도망쳤던 구마려. 그는 귀(鬼)가 된 채 도전해 온다.

10) 구마려를 물리친 후 윗층으로 올라가 보면 키후인이 주문을 외고 있다. 이번엔 그와 대결하게 되는데 그를 물리치게 되면 갈포드 일행은 파원을 뒤쫓아 오사카로 가기로 한다.

입수가능 아이템 :
용의 역린(龍の逆鱗), 유성의 각반(流星の脚絆), 선혼비약(仙魂秘藥) 번개일으킴(雷おこし)

이 곳에서 무대륙의 열쇠를 사용한다

거대한 몸집으로 술을 마시고 있는 가이라(我羅)

사동탁과의 융합에 성공한 파원

키후인과의 대결

EVENT 14

사동탁과 융합하여 강력한 힘을 얻은 파원을 쫓아 오사카로 간 갈포드 일행을 기다리고 있던 것은 폐허로 변한 오사카였다. 이미 파원은 오사카를 폐허로 만든 채 이세(伊勢)로 향한 것이었다.

이세의 신사에서 마침내 파원과 맞선 갈포드 일행.

하지만 사동탁의 힘과 융합한 파원에게 있어 갈포드 일행은 전혀 적수가 되지 못하였다. 갈포드가 파원에게 결정타를 맞으려는 순간 갈포드는 200년 전으로 이동하게 된다.

바로 200년 전, 미즈키와 맞섰던 미주회(美州姬)에 의해, 갈포드는 그곳에서 다시 미주회와 그의 두 동료와 함께 200년 전의 이세의 부부암에서 마물을 퇴치하는데..

공략포인트

1) 파원을 뒤쫓아 오사카로 가 보면 이미 오사카는 완전히 폐허가 되어 버렸다. 소문에 의하면 에도도 마물에 의해 파멸했다는데..

2) 이제 다시 경의 남쪽에 있는 이하의 관소(伊賀の關所)로 가 보자. 그곳을 지키는 문지기는 거대한 마물이 이세(伊勢) 방향으로 가더라는 말을 한다. 이제 목적지를 이세로 잡자.

3) 이세에 도착하면 그곳의 촌장이 과거에 이세를 구해 주었던 미주회(美州姬)와 3인의 동료에 대한 전설을 이야기해 준다. 200여년 전, 미주회와 3인의 동료는 이세를 위기에서 구해줬었다는데..

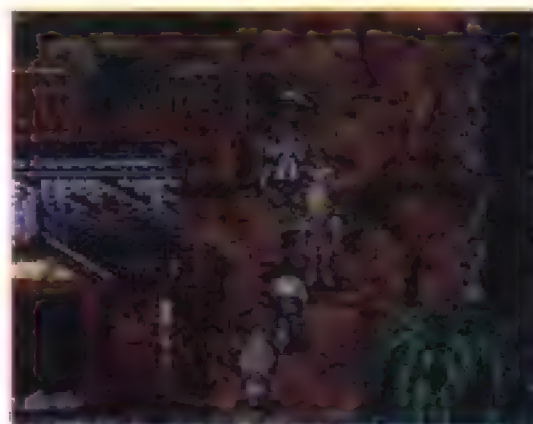
4) 이 곳 사람들의 말에 의하면 이세(伊勢)와 출운(出雲)은 신의 길이란 것으로 이어져 있다고 한다.

5) 이세 신사 안에 파원이 있다. 그와 대결하게 되는 갈포드 일행.

하지만 파원은 너무도 강하다. 그에게 일방적으로 당하던 갈포드는 어디선가 "나를 따라와라."라는 말을 듣고 정신을 차려 보면 200년전으로 와 있게 된다. 그리고 그의 옆에는 미주회와 2인의 동료가 ...

6) 200년전의 이세에서.. 부부암쪽에서 마물의 소리가 들린다는데, 뭐가 어떻게 돌아가든 우선 부부암으로 가 보도록 하자.

7) 부부암의 동굴 안에 있는 마물은 놀랍게도 아호(阿號). 그를 물리치고 또 한 명의 마물을 물리치면 부부암은 무너지고 만다.

입수가능 아이템 :
힘의 근원(力の素), 천성주(天聖酒), 만능약(萬能藥), 선혼비약(仙魂秘藥)

완전히 폐허가 되 버린 오사카, 파원의 힘은 어떻게 놀라운 것인가

이곳은 200년전의 이세(伊勢)?

이들이 바로 전설 속의 미주희의 동료들

잠깐!

미주희의 2명의 동료는 레온의 조상으로 여겨지는 비웅(飛翁), 그리고 인간이 되고 싶어하는 마물 파웅(波翁)이다.

나중에 밝혀지지만 파웅은 바로 사동탁과 융합한 파원(破怨)이다.. 또한 미주희와 미즈키의 관계도 집고 넘어가야 하는데 200여년 전 미즈키는 미주희를 물리친 후 그녀의 몸을 사용하게 된다. 때문에 이전에 나타났던 미즈키의 모습이 미주희와 같은 것이다.

EVENT 15

부부암의 마물을 물리치고 이세에 평화를 가져왔다는 기쁨도 잠시 어느새 미주회는 나장신.미즈키와의 대결을 생각하고 있었다. 미주회는 갈포드에게 자신을 도와 함께 미즈키와 싸워 줄 것을 부탁하고 갈포드는 쾌히 승낙한다. 이리하여 미주회를 비롯 갈포드, 파음, 비음, 이 넷은 공산(恐山)으로 가지만 결국 미주회와 파음이 희생되는 결과만 낳고 만다.

하지만 미주회는 자신의 패배는 이미 예상한 듯 갈포드에게 200년 후로 돌아가 반드시 미즈키를 물리쳐 달라고 부탁하고, 갈포드는 다시 200년 후의 자신의 시대로 돌아가게 된다.

공략포인트

1) 부부암의 마물을 퇴치한 후 미주회는 갈포드를 불러낸다. 사실 갈포드가 있던 시대에서 미주회는 미즈키에게 패하고 자신의 몸을 미즈키에게 빼앗기게 되어 있지만 지금 갈포드 앞에 있는 미주회는 갈포드가 도와준다면 그러한 미래를 바꿀 자신이 있다고 하며 갈포드의 협력을 요청한다. 물론 응하는 갈포드.

2) 이제 갈포드 일행은 공산(恐山)으로 가게 된다. 그곳에서 미즈키와 대결하게 되지만 결국 역사대로 갈포드 일행은 패하게 되고 파음과 미주회는 미즈키에게 당하고 만다.

이전 갈포드가 이세의 촌장에게 들었던 미주회의 전설에서 미주회와 3인의 동료는 미즈키에게 패했었다. 그런데 비록 갈포드가 참여했다고는 하나 조금 더 생각해 보면 바로 전설 속의 3인의 동료 중 하나가 갈포드였던 것이다. 즉 갈포드가 참여했다고 해도 역시 역사 그대로 진행될 수밖에 없던 것이다. 하지만 미주회는 미리 이러한 결과를 예상한 듯 갈포드에게 200년 후에 반드시 미즈키를 물리쳐 달라고 부탁하며 마지막 힘을 다해 갈포드와 비음을 공산으로부터 이세로 보낸다.

3) 다시 이세 신사에 가게 되면 신주가 미주회에게서 맡아 두었던 것이라며 시간 되돌림 머리카락(時の後ろ髪)을 준다.

그것을 신사 안쪽 방에서 사용하면 갈포드는 다시 자신의 시간대로 돌아가게 된다.

EVENT 16

다시 자신의 시대로 돌아온 갈포드는 자신이 상대하던 파원(破怨)이 바로 미주회.비음 등과 동고동락하던 파음(波音)이란 사실을 깨닫고 파원에게 그것을 일깨우기 시작한다.

이에 혼란에 빠진 파원은 일단 경으로 도망가게 되고 갈포드 일행은 파원을 쫓아 다시 경으로 돌아간다. 경에서 다시금 파원을 일깨운 갈포드의 노력으로 파원은 제 정신을 찾게 되지만 기쁨도 잠시, 미즈키에 의해 사동탑으로 변해 버리고 만다. 갈포드 일행은 어쩔 수 없이 호리 브레이크를 사용하여 사동탑을 파괴하게 되고 그와 동시에 파음은 죽게 된다. 이제 갈포드 일행은 최후의 싸움을 벌이기 위해 미즈키가 있는 공산(恐山)으로 가게 된다.

공략포인트

1) 자신의 시간대로 돌아온 갈포드는 파원이 바로 3인의 동료 중 하나였던 파음이라는 사실을 깨닫고 그것을 일깨운다. 결국 스스로 혼란에 빠진 파원은 경으로 도망가고 만다.

2) 파원을 쫓아 경으로 온 갈포드 일행은 북쪽 마을로 향하게 된다.

그곳에는 파원과 가이라가 대치하고 있는데 레온은 갈포드에게 파원을 어떻게 할지 묻는다. 이때 '제정신으로 되돌린다.(正氣に戻す)'를 택하자. 그리고 그 도중 포기하겠냐고 질문이 나오면 '한 번 더(もう一度)'를 택한다. 그러면 결국 파음은 제정신으로 돌아오게 된다.

하지만 그 순간 미즈키가 나타나 파음을 사동탑으로 만들어 버린다. 어쩔 수 없이 갈포드 일행은 호리 브레이크를 써서 사동탑을 파괴하게 되고 그와 동시에 파음은 죽게 된다. 물론 여기서 제정신으로 돌리지 않고 바로 파원을 죽이더라도 큰 관계는 없다.

3) 미즈키는 자신은 공산, 지옥신사에서 기다리고 있겠다고 하는데, 이제 갈포드 일행의 여행도 막바지에 다다랐다.

EVENT 17

마지막 싸움의 장소가 될 공산으로 향하는 갈포드 일행. 마지막 사동탑 앞에서 우호와 아호를 물리치고 미즈키와 최후의 대결을 벌인다. 미즈키를 물리치고 이 세상에 평화를 가져오자!

공략포인트

1) 이제 명계문을 통해 공산으로 가자. 이 때 공산으로 이어지는 마가도에서는 미주회가 갈포드를 시험하는 과정을 치르게 된다.

그 시험은 바로 자신과의 싸움. 그 싸움에서 이기게 되면 드디어 공산(恐山).

2) 과거에 법령을 보았던 곳에서 은의 법령을 얻을 수 있다.

3) 마지막 사동탑 앞에서 미즈키의 마지막 부하인 우호와 싸우게 된다. 그를 물리치면 그가 사동탑의 힘을 이용하여 봉인된 아호를 불러들여 봉인을 풀어버린 후 합체하여 아우강이 된다. 이 때 아호를 봉인시켰던 가후인도 함께 오게 되어 갈포드 일행에 합류하여 함께 싸우게 된다.

4) 아우강을 물리치게 되면 그는 사동탑의 힘을 이용하여 갈포드 일행까지 모두 사동탑에 흡수되려 한다.

모두 사동탑에 흡수되고 겨우 흡수되지 않은 갈포드는 어디선가 들려온 비음의 충고를 듣고 은의 법령을 이용하여 동료들을 구해 내고 마지막 사동탑마저 파괴하게 된다.

5) 이제 남은 것은 미즈키와의 대결. 이 마지막 대결을 승리로 이끌면 승리의 무지개를 볼 수 있을 것이다. 건투를 빈다.

이 곳으로 들어가면 마지막 사동탑이 있다

미즈키, 최후, 최강의 부하 아우강과의 대결

드디어 미즈키와의 대결

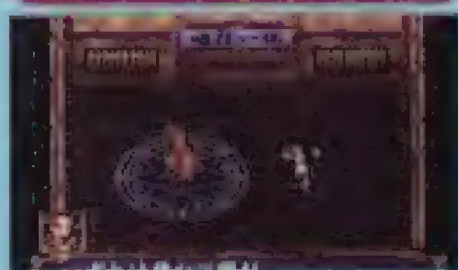
이 자는? 엠브산?

승리의 무지개

SEGA SATURN

중간보스 총집합

캐릭터성이 강한 사무라이 시리즈. 이번 무사도 열전에 등장하는 보스들 역시 그 개성이 매우 뛰어나다. 물론 게임을 시작하게 되면 캐릭터성보다는 공격력이나 방어력의 밸런스가 더 중요할 지도 모른다. 이번에는 「무사도열전」에 등장하는 중간 보스들을 한번 모아 보았다. 물론 캐릭터에 따라서는 이외에도 한두명의 중간보스를 더 만날 수 있다.

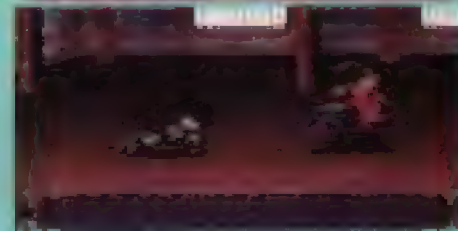
대 게 삭

공격력	32
방어력	4
최대 체력	400
최대 기력	127
속 성	無

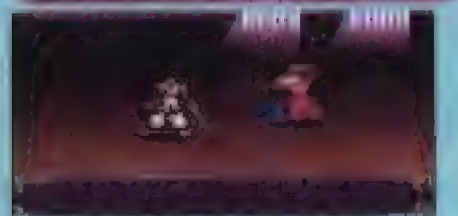
유악공주

공격력	40
방어력	33
최대 체력	735
최대 기력	210
속성	無

심검동굴(2막째)

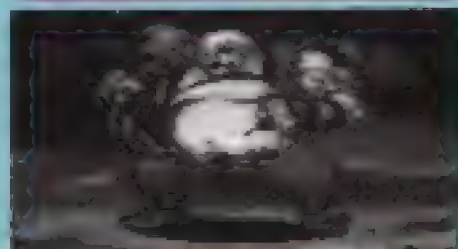
공격력	54
방어력	37
최대 체력	705
최대 기력	220
속성	魔

스핑크스

공격력	52
방어력	45
최대 체력	294
최대 기력	505
속성	冷

세 신 목

공격력	36
방어력	8
최대 체력	750
최대 기력	192
속 성	雷

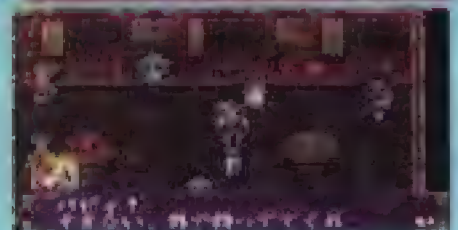
어큐 쥬베이

공격력	44
방어력	28
최대 체력	625
최대 기력	330
속성	無

어스퀘이크

공격력	56
방어력	25
최대 체력	1100
최대 기력	270
속성	無

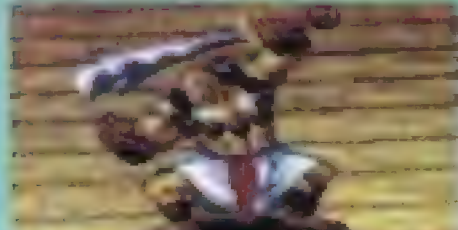
타오톡

공격력	50
방어력	32
최대 체력	507
최대 기력	336
속성	雷

시신관

공격력	20
방어력	2
최대 체력	237
최대 기력	370
속성	無

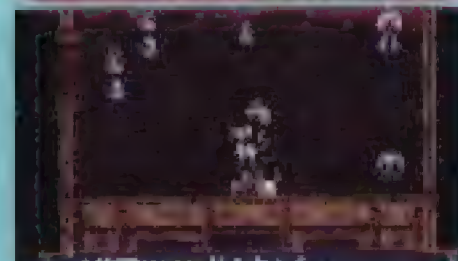
가후인

공격력	35
방어력	21
최대 체력	720
최대 기력	390
속성	聖

왕 호

공격력	51
방어력	23
최대 체력	895
최대 기력	640
속성	冷

오루카더

공격력	45
방어력	16
최대 체력	550
최대 기력	175
속성	魔

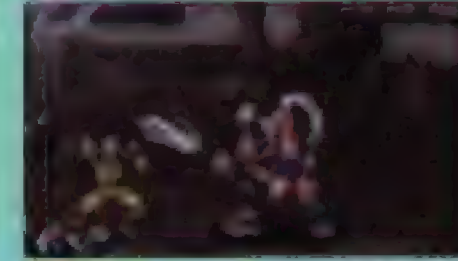
무림청습사

공격력	50
방어력	35
최대 체력	125
최대 기력	44
속성	無

무 사

공격력	32
방어력	12
최대 체력	185
최대 기력	151
속성	無

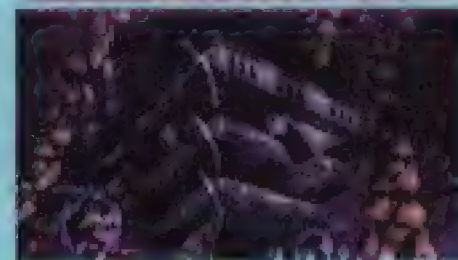
원진명사

공격력	69
방어력	43
최대 체력	175
최대 기력	138
속성	冷

마티악

공격력	54
방어력	36
최대 체력	760
최대 기력	350
속성	魔

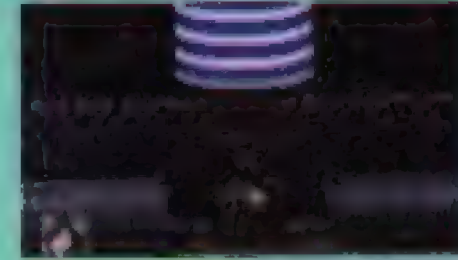
참혹도사

공격력	55
방어력	34
최대 체력	575
최대 기력	190
속성	炎

심검동굴(1막째)

공격력	54
방어력	37
최대 체력	705
최대 기력	220
속성	無

가후인 음양사

공격력	34
방어력	6
최대 체력	928
최대 기력	550
속성	聖

고 린

공격력	45
방어력	35
최대 체력	125
최대 기력	107
속성	炎

SEGA SATURN

SEGA SATURN

소닉 최종결산!

소닉 잼

세가의 이미지 캐릭터로 자리를 잡은 「소닉」이 새턴용 게임으로 이제야 발매되었다는 것은 역시 이해할 수 없는 부분이다. 게다가 과거의 리메이크라니. 하지만 그럼에도 불구하고 차기작을 예고하는 [소닉월드]는 그 퀄리티 면에서 세가의 모든 유저들을 만족시켜 주고 있다.

■제작사: 세가
■장르: 액션
■발매일: 97년 6월 20일
■발매가: 4,800엔

그래픽	★★★★
조작감	★★★★★
스토리	★★★★
연출	★★★★
사운드	★★★
독창성	★★★★

게임에 들어가기 전에

소닉 시리즈는 세가가 닌텐도의 마리오 시리즈에 대항하기 위해 계획적으로 만든 야심작이다. 소닉이 탄생한지 근 6년이 지난 지금 소닉은 세가의 얼굴로 자리잡았다. 그러나 정작 소닉이라는 캐릭터만 알고 있을 뿐 실제로 게임을 모르는 유저들이 많다. 소닉 잼은 일반 유저들에게 '소닉은 바로 이것이다' 라는 것을 알려주기 위함이 제작 동기이다. 더 나아가 새턴으로의 소닉 후속작을 가늠하는 선두주자가 되는 소프트라고 할 수 있다. 이 게임을 통해 이미 발매되어 있는 닌텐도64의 「마리오」나 「마리오 카트」 시리즈를 뛰어넘는 소닉의 차기작을 기대해 본다.

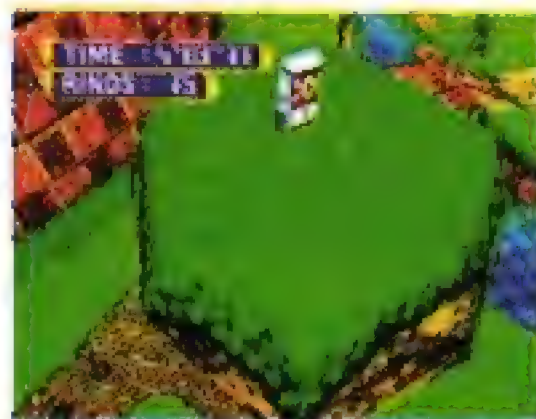
백업 세이브에 관해서

이 게임에서는 액트(ACT) 단위로 자동 세이브가 실행된다. 이것을 이용한다면 컨티뉴 수가 끝나서 게임을 다시 해야할 상황에서도 계속해서 게임을 즐길 수 있다. 즉 컨티뉴가 소진되었다고 다시 게임을 시작하지 말고(그러면 백업세이브가 지워진다) 리셋해서 게임 밖으로 나간 뒤 다시 메뉴에서 '세이브드 게임(SAVED GAME)' 을 선택하면 무한 컨티뉴가 가능한 것이다.

소닉월드 모드

소닉월드 모드는 소닉 잼에 들어간 일종의 서비스 내지는 후속작의 시험 버전이라고 볼 수 있다. CESA상을 수상한 소닉팀 답게 역시 대단한 3D 비주얼을 보여주고 있다. 시점은 L, R, Y, Z 버튼으로 전환할 수 있다. 과거 소닉 시리즈의 비주얼, 음악, 일러스트, 역사 등을 두루 돌아볼 수 있는 박물관 역할을 한다. 그리고 또 한가지 타

투명 폴리곤이 안되는 것이 아쉬운 점

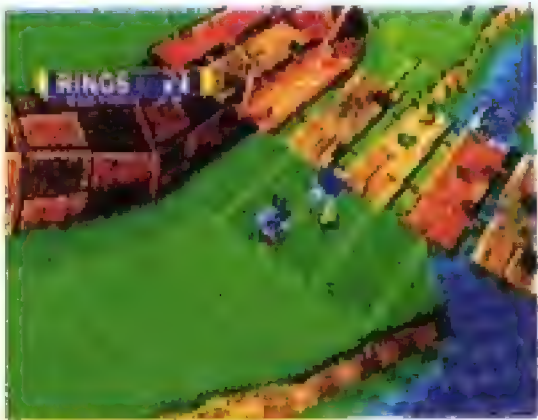
테일즈를 타고 날아보자

이것이 시크리트 카드

시점이 매우 자유롭다

임어택 게임을 즐길 수 있다. 스타트 지점에서부터 주어진 임무를 시간 내에 완수하면 다음 임무로 넘어가고 최후까지 진행하면 소닉 잼의 전체 스탭롤을 볼 수 있다. 엔딩을 보고난 후에는 X 버튼으로 새로운 시점으로 플레이할 수 있다. 20 링, 3 레드 포인트, 50 링, 터치 마일즈(Touch miles), 5 블루 포인트, 7 시크리트 카드, 3 벨룬, 100 링의 순이다. 하나하나씩 완수할 때마다 다음 게임이 나오게 된다.

소닉월드 공략

3 블루칩

아직까진 쉽다. 마지막 블루칩은 다리밑에 있다.

아마도 마지막 블루칩이 될 듯

7 시크리트 카드

강에 2개, 강가에 1개, 건물 뒤에 2개, 그리고 하나는 뮤직샵 근처에 있다. 이 시크리트 카드는 소닉 시리즈의 비기를 볼 수 있는 기능을 한다.

야자수를 발판으로 마지막 카드가 있는 곳까지 오르자

3 벨룬

시작위치 근처에 하나(야자수를 발판으로), 움직이는 발판에 하나가 있다. 나머지 하나는 마일즈를 타야 찾을 수 있는데 시간내에 클리어하려면 출발점 근처에서 잡아타야 한다.

100 링

소닉월드를 웬만큼 마스터하지 않고는 제한시간 내에 들어오기 불가능하다. 움직이는 발판들과 스프링으로 얻어야하는 링을 재빨리 얻자. 링을 다 모으는데 성공하면 대형 링이 생기는 것을 볼 수 있다. 이제 마지막으로 이 대형 링을 소닉이 통과하면 소닉월드의 엔딩화면을 볼 수 있다.

총 8개의 타임어택이 있다

대형 링이 나타난다

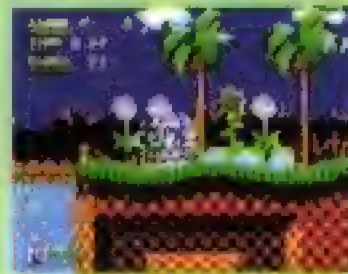
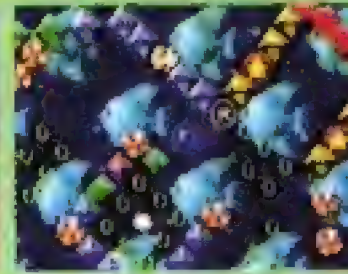
이런 식으로 통과하자

엔딩화면

소닉 1

그린 힐 존 (GREEN HILL ZONE)

소닉하면 떠오르는 것이 바로 이 분위기!

스페셜 스테이지. 가운데가 카오스 에메랄드

보스 닥터 에그맨. 접근 했을때 공격하자

얼마만에 다시 보는가! 소닉 초보자라면 여기서부터 확실히 연습해 두자. 첫번째 존인 만큼 난이도가 낮다. 링이나 많이 모아보자.

마블 존 (MARBLE ZONE)

마그마를 타고 점프!

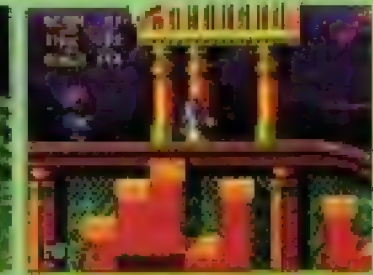
천천히 갈 길!

닥터 에그맨 주위의 용암에 주의하자

화산 지역이다. 철퇴가 많은 부분에서는 서두르지 말고 천천히 진행하자. 보스는 양쪽 발판을 번갈아가며 화염을 피하고 불을 쏘기 직전에 공격한다.

스프링 야드 존 (SPRING YARD ZONE)

다음작을 위한 연습(?)

바닥을 없애버리는 닥터 에그맨

소닉보다 빠른 녀석! 보이는 즉시 없애자

스프링이 무지하게 많은 곳. 철퇴나 승강기만 조금 주의하면 막히는 곳은 없을 것이다. 이번 보스는 바닥을 하나씩 없애므로 보스가 내려올 때마다 빠짐없이 공격해서 속전속결로 해결하자.

래비린스 존 (LABYRINTH ZONE)

물줄기의 반대방향 + 버튼

잘못되면 압사하기도...

닥터 에그맨을 쫓아 정상까지 올라가자

수중 스테이지므로 소닉이 익사하지 않도록 큰 거품으로 계속 호흡시켜주고 물이 차오를 때 코르크를 탈 것인지 등의 빠른 결정이 필요하다. 보스는 끝까지 따라 올라가기만 하면 된다. 물에 잠기지 않도록 빠르게 진행하자.

스타라이트 존 (STARLIGHT ZONE)

이번에는 급한 경사가 많아 초고속 액션의 재미를 마음껏 느낄 수 있는 스테이지이다. 보스의 공격은 3개의 시소를 잘 이용해 해결할 수 있다.

초고속 액션의 묘미를 즐길 수 있다

보스의 공격은 시소를 이용해 물리칠 수 있다

스크랩 브레인 존 (SCRAP BRAIN ZONE)

이번 존은 3가지 액트로 나뉘어져 있다. 액트1과 2는 공장 스테이지이며 액트3은 수중 스테이지이다. 그동안 갈고 닦은 실력을 발휘할 수 있는 스테이지라고 할 수 있다.

액트1, 2는 공장 스테이지

액트3은 수중 스테이지로 이루어져 있다

소닉 2

에메랄드 존(EMERALD ZONE)

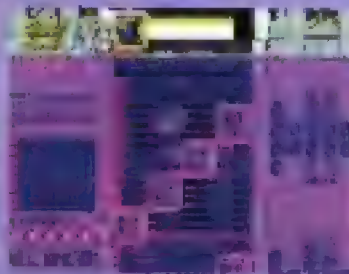
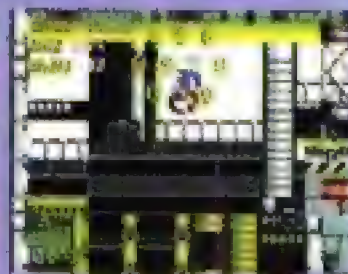
야자나무가 가득

콕스크류 루프

합체 로보트!

전작에도 등장했던 열대풍의 지역. 초반이라 어려운 부분이 없으므로 링으로 컨티뉴나 늘려놓자. 보스는 합체해서 돌격해오는 닥터 에그맨으로 그저 점프만 할 줄 알아도 될 것이다.

케미컬 플랜트 존 (CHEMICAL PLANT ZONE)

압사당하지 않도록 주의하자

산성액이 차오른다

여기서 올라가느냐 못하느냐에 따라 엄청난 차이가 생긴다

쉬운 길을 골라서 가는 것이 좋다. 아래 쪽일수록 폐수가 차 있거나 길이 복잡한 경우가 대부분이다. 보스의 경우 바닥이 뒤집히지 않는 중간의 좁은 부분 밖으로 나가지 말고 적이 오길 기다렸다가 침착하게 공격하면 된다. 폐수를 모아서 부을 타이밍을 계산해 놓고 있어야 한다.

폐수를 붓는 닥터 에그맨

어쿼틱 루인 존 (AQUATIC RUIN ZONE)

꿀꺽~

이번 스테이지 보스

어니 이건 TV에도 나오는...

물속으로 빠지면 고생길. 소닉이 익사하지 않도록 가벼운 경고음이 2번 울리기 전에 공기방울로 소닉이 숨을 쉬게 해주자. 보스는 기둥과 화살의 패턴만 기억하면 간단하다. 타이밍에 맞춰 공격하고 피하면 된다.

카지노 나이트 존 (CASINO NIGHT ZONE)

인간 카지노?

맞다~

이런 식으로

슬롯머신에 도전해 보자. 링을 모을 수도 잃을 수도 있다. 이번 보스는 상당히 어려운 축에 든다. 일단 최대한 링을 모으고 슬롯머신을 이용한 공격은 확실성이 없으니 타이밍을 맞춰 벽을 타오른 뒤 점프하여 공격하자.

힐 탑 존 (HILL TOP ZONE)

마그마가 올라온다

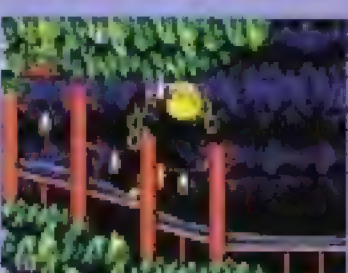
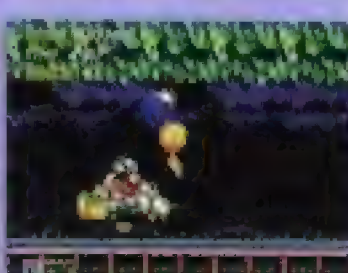
시소로 이동하는 부분

힐 탑 존의 보스

비교적 무난한 스테이지. 타이밍을 놓치지 않고 진행하자. 보스도 쉬운 편이다.

미스틱 케이브 존 (MYSTIC CAVE ZONE)

반딧불 앞에서는 일단 정지

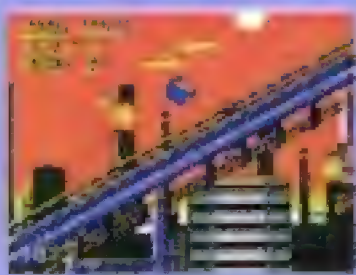
덩굴을 잡으면 길이 열린다

드릴을 내린 다음 공격하자

반딧불은 불을 밝히고 있을 때 접근하면 안된다. 주의해야 할 적. 덩굴을 잡아 당기면 다리가 내려온다. 갑자기 튀어나오는 가시를 주의하자. 보스는 암석 파편 중 날카로운 것만 피하면 간단하다.

오일 오션 존 (OIL OCEAN ZONE)

미끄러운 계곡길

최고의 난이도 부분. 통과하기 어렵다

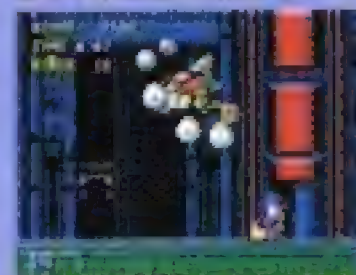
보스 직전 세이브 포인트 거쳐가는 쪽이 편하다

기름으로 미끄러운 비탈은 점프를 계속하여 벗어나자. 같은 길을 계속 헤매지 않도록 주의해야 한다. 보스는 레이저, 화염의 순으로 공격한다. 에그맨이 나올 때 공격하면 간단하다.

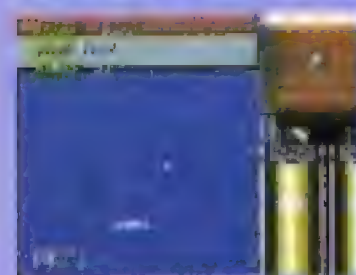
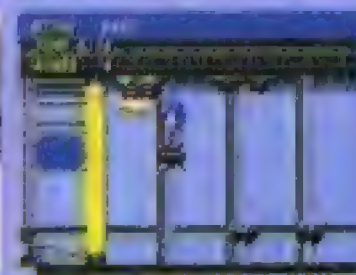
메트로 폴리스 존 (METRO POLICE ZONE)

곳곳에 암사의 위험이 도사린다

암사

끝까지 따라오는 사마귀의 공격

사마귀 로봇은 재빠른 처리를 요한다. 볼트로 이동할 때는 압사당하지 않도록 속도조절에 유념하자. 이곳에서는 패턴들을 잘 익혀놓아야 진행이 수월하다. 우선 자리를 잡고 반격하는 적을 피할 수 있도록 익숙해지는 것이 중요하다.

이번 스테이지의 보스

윙 포트리스 존 (WING FORTRESS ZONE)

아래는 공중이므로 떨어지지 않도록 하자

레이저를 쏘는 기계는 발판을 이용해서 부숴라

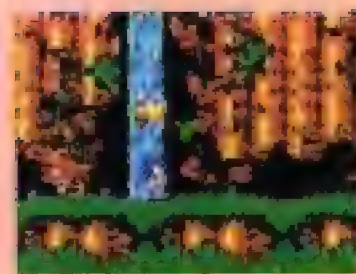
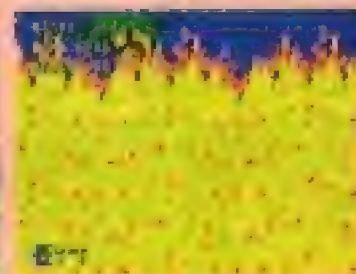
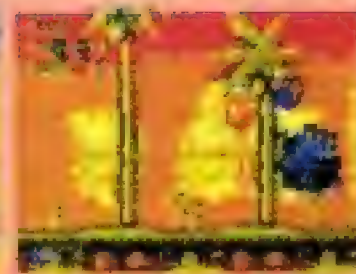
승강기를 타고 올라가자

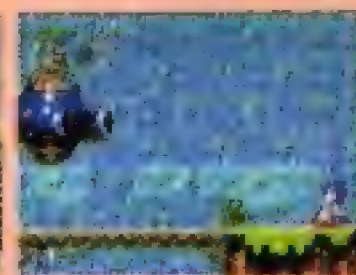
스카이 체이스 존을 거쳐 닥터 에그맨의 최후 요새로 향한다. 드디어 마지막 스테이지. 구성은 간단하지만 의외로 진행이 까다롭다. 집중력이 요구되는 스테이지라고 할 수 있다.

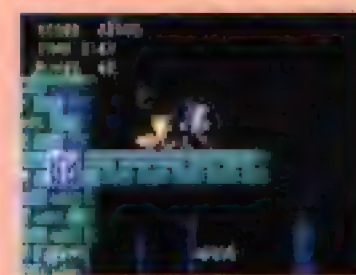
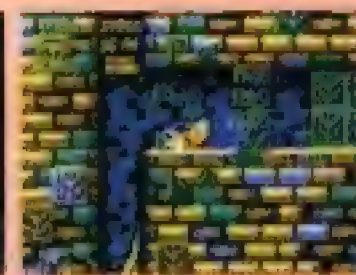
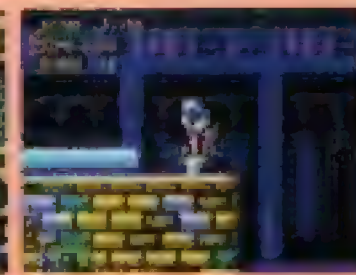
소닉이 애용하는 토네이도 비행기

소닉 3

엔젤 아일랜드 존 (ANGEL ISLAND ZONE)

평화롭게 지내던 소닉. 신비의 플로팅 섬에서 또다시 닥터 에그맨의 음모가 펼쳐진다. 너클즈를 이용해 닥터 에그맨은 카오스 에메랄드를 빼앗아간다. 이번 존은 막히는 것이 없을 것이다. 보스들도 어렵지 않다.

카오스 에메랄드를 빼앗긴다

섬을 불태우는 닥터 에그맨

중간 보스는 불 보호막만 있다면 식은 죽 먹기

사라지는 발판에 주의하자

다시 등장한 닥터 에그맨

하이드로시티 존 (HYDROCITY ZONE)

역시 물보호막이 있어야 편하다

강제 스크롤. 빨리 진행하자

이번 스테이지의 가속기

선풍기 바람을 잘 이용해서 편한 쪽 길로 찾아가자. 중간 보스는 돌진할 때 점프로 피한 후 빈틈을 보일 때 집중공격하면 된다. 닥터 에그맨 역시 물길에 휩쓸리지 않도록 유의하면서 비숫하게 공략하면 된다.

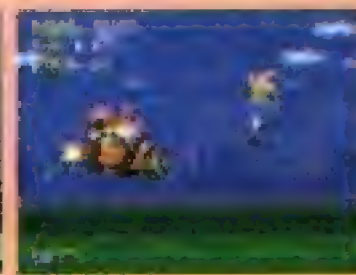
세탁기 공격(?)

마블 가든 존 (MARBLE GARDEN ZONE)

이 위에서 스핀 대쉬를

팽이를 잘 다뤄야 진행이 쉽다

이것을 없애면 길이 열린다

중간 보스

테일즈와 합작 공중전

이곳에서는 팽이를 제대로 타는 것이 중요하다. 팽이 위에서 좌우입력 방향에 따라 어디든 이동할 수 있으니 이 방법에 익숙해지자. 가시 모양을 한 적이 진짜 가시와 섞여 있을 때 주의하자. 스테이지가 길므로 시간초과에 주의해야 한다. 보스인 닥터 에그맨과는 공중전이다. 불꽃에 닿지 말아야 한다는 것을 유념하고 무리한 공격을 삼가하자.

카니발 나이트 존 (CANIVAL NIGHT ZONE)

아이템을 꼭 지니고 가자

너클즈 등장

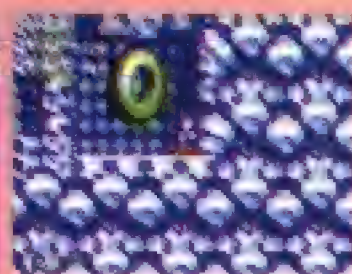
첫째 보스는 자멸시켜 처리

구성이 상당히 복잡한 스테이지. 간간히 넘어가기 힘든 부분도 등장한다. 일단은 아이템을 최대한 보존하여 그것에 의지하여 진행하는 수밖에 없다. 막히는 부분이 있다면 2P 패드로 테일즈를 조종하여 소닉을 태워 나르는 수도 있다. 첫번째 보스에서는 직접 공격이 불가능하나 일단 접촉만하면 보스가 멈추고 돌아 다니는 철퇴에 자기가 맞는다. 회전하는 철퇴를 잘 피하자. 두번째 보스전에서는 자기장에 끌려 들어가지 않도록 주의하자.

끌려들지 말자

아이스캡 존 (ICECAP ZONE)

스노우 보드를 타는 소닉

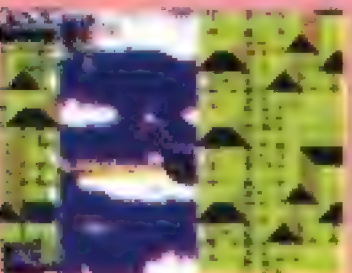
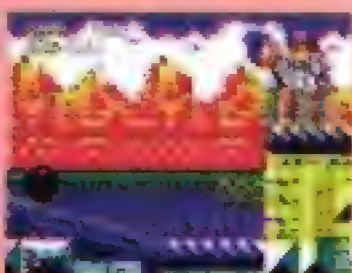
타이밍을 잘 맞추자

스페셜 스테이지로 가는 대형 링

첫번째 보스

링을 절대 놓치지 말자

정확한 타이밍이 생명인 곳이다. 여러번 시행착오를 거쳐야 어느정도 적응이 가능하다. 첫번째 보스는 무방비가 되길 기다려 한번씩 공격하고 두번째 보스를 공격하는 방법은 쉽지만 접근하기가 어렵다. 결국 링 1개 들고 끈질기게 버티는 장기전이 적격이다.

란치 베이스 존 (LAUNCH BASE ZONE)

스테이지가 상당히 길고 까다롭다. 특정 모양의 적을 없애면 막힌 길이 열린다. 그러나 열리는 부분이 있는 한편 막히는 부분도 있으므로 무작정 없애고 보는 것보다는 주변을 잘 살핀 후 신중히 처리하는 것이 바람직하다. 배경에 가려서 잘 안 보이는 트랩에 주의하자. 보스인 에그맨의 경우 우선 패턴을 확실히 익힌 후 근접전을 펼치면 쉽게 처리할 수 있다.

이것을 없애면 길이 생긴다

침착히...

너무나 쉬운 보스

근접전으로

최종보스 1

SCORE 4800
TIME 7:08
RINGS 0

상하로 이동하며 레이저를 쏘아댄다. 조종석 주위를 도는 철퇴를 주의해서 공격해야 한다.

최종보스 2

SCORE 10500
TIME 7:54
RINGS 1

공격할 타이밍을 잡기가 쉽지 않다. 공격보다는 수비 일변도로 나가자. 침착함과 끈기만이 방법이 될 것이다.

소닉 & 너클즈

이번 게임에서는 소닉과 너클즈 2명중 1명을 골라서 플레이할 수 있다. 캐릭터에 따라 스테이지 진행에 약간의 차이가 있으며 너클즈는 날기와 벽타기 등 2가지 기술이 더있다. 이번 분석은 너클즈로 플레이했을 경우이다.

머쉬룸 힐 존 MUSHROOM HILL ZONE)

평화롭게 지내던 어느 날

버섯천지

보스와는 경계스크롤. 실수는 곧 죽음이다

버섯으로 가득한 스테이지. 자연을 그대로 옮겨놓은 듯 매우 아름답다. 난이도는 평이하므로 즐기는 기분으로 할 수 있다. 첫번째 보스는 빈틈을 보일 때 포물선을 그리며 공격하고 두번째 보스는 접근하기 어려운 스타일에 속하므로 시간을 두고 침착히 공격하자.

중간 보스는 포물선을 그리며 공격

플라잉 배터리 존 (FLYING BATERY ZONE)

새로운 가속기계

요령이 필요한 곳

가시에 주의

계속 피하다보면 기둥이 파괴된다

가장자리로 물러나 있자

거대 비행기의 내부. 약간 연습이 필요하다. 보스 직전에는 강제 스크롤이므로 함사에 주의하자. 보스가 가운데 쪽에서 기습적으로 등장하므로 처음에는 가장자리를 피하고 있자.

샌드 폴리스 존 (SAND POLICE ZONE)

떨어서 문을 열고 닫히기 전에 서두르자

불을 켜는 스위치

불을 안켜면 유령세상이 된다

모래를 흩어뜨리어 진행된다

몸체의 벗겨지면 다시 공격

이번 스테이지는 워낙 거칠 것이 많아 다소 피곤한 부분이 된다. 시간초과에 유의하자. 일단 불을 켜주는 스위치는 보일 때마다 건드려 주자. 수중 스테이지에서 수시로 호흡해야 하듯이 이번에는 스위치를 수시로 켜줘야 한다. 보스는 바깥쪽 팔에 올라타 점프공격. 갑옷이 벗겨지면 속에 있는 닥터 에그맨을 다시 공격하자.

라바 리프 존 (LAVA REEF ZONE)

화염보호막

가로로 놓인 스위치

촉수는 한방에

기계손

화염보호막이 유용하게 쓰이는 스테이지. 보호막만 없어지지 않는다면 편안히 진행할 수 있다. 보스는 촉수와 기계손으로 공격한다. 촉수는 일격에 제거할 수 있고 기계손은 공격한 뒤 틈을 노려 공격해주자.

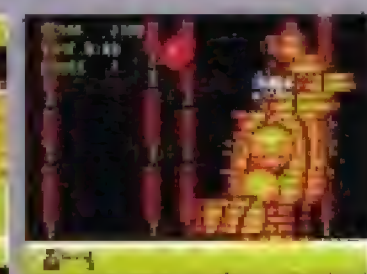
스카이 샌크츄어리 존 (SKY SANCTUARY ZONE)

끌려가는 너클즈

메탈소닉 등장!

쓰러진 결착?

슈퍼 메탈소닉

소닉이 구해주러 온다

소닉일 때와는 달리 너클즈는 히든 팰리스(HIDDEN PALACE) 존에서 이벤트가 없이 곧장 메탈소닉과 맞서게 된다. 메탈소닉은 3번 쓰러트려야 한다. 공격 타이밍의 첫번째는 몸니가 풀려 원모습으로 돌아왔을 때, 두번째는 기가 떨어져서 보충하러 올 때, 세번째는 공중에서 잠시 힘이 떨어져 내려올 때이다. 역시 빈틈을 보일 때 집중공격을 가하는 것이 중요하다.

못 말리는 스트리트 파이터!

와쿠와쿠 7

네오지오용 소프트로 제작되어 아케이드로 발매된 「와쿠와쿠7」이 새턴용 램팩 전용 소프트로 발매되었다. 개성있는 캐릭터들과 독특한 필살기 등 신선함으로 가득차 있는 뉴타입 격투액션 「와쿠와쿠7」의 세계로 들어가 보도록 하자.

■제작사: 선소프트
■장르: 대전격투
■발매일: 97년 6월 20일
■발매가: 5,800엔
(램팩 포함 7,800엔)

그래픽	★★★
조작감	★★★★★
스토리	★★
연출	★★★★
사운드	★★★★
독창성	★★★

와쿠와쿠7은 램팩 전용 게임

와쿠와쿠7은 램팩 전용 소프트이기 때문에 램팩이 없으면 즐길 수 없다. 한가지 주의할 점은 일본에서 판매되는 오리지널 램팩으로만 즐길 수 있다는 것이다. 대만에서 생산되는 복제 램팩으로는 와쿠와쿠7을 즐길 수 없다.

와쿠와쿠7의 독특한 시스템인 와쿠와쿠 게이지는 다른 격투 게임의 필살기 게이지를 연상시킨다. 와쿠와쿠 게이지는 ①상단의 와쿠와쿠 볼과 ②하단의 와쿠와쿠 게이지, ③좌측의 와쿠와쿠 파워로 구성된다. 플레이어 캐릭터의 움직임에 따라 게이지가 서서히 올라가는데 게이지가 다 차면 와쿠와쿠 파워가 한단계 상승하며 와쿠와쿠 볼도 한개 늘어난다. 와쿠와쿠 볼은 초필살기(도키도키 어택 등)를 사용할 수 있는 회수를 나타내는데 아케이드 모드의 한 스테이지를 클리어할 때마다 최대치가 하나씩 늘어난다.

「와쿠와쿠7」만의 시스템

▶ 도키도키 어택 : 대전격투의 초필살기에 해당하는 것으로 복잡한 커맨드의 입력으로 사용한다. 화려한 액션을 보여준다.

▶ 하라하라 어택 : 모든 캐릭터가 커맨드가 동일한 초필살기. 가드 불능이며 위력 만점의 필살기이지만 약간의 시간이 걸리기 때문에 함부로 사용하면 큰코 다친다.

▶ 와쿠와쿠 던지기 : 모든 캐릭터 공통기술. 통상 던지기보다 강력한 던지기.

▶ 필살기 파워업 : 필살기를 입력할 때 강, 약 버튼을 동시에 누르면 평소에는 사용하지 못하는 강력한 필살기를 사용할 수 있다. 와쿠와쿠 볼이 필요.

▶ 슈퍼 모드 : 펀치 버튼과 킥 버튼 모두를 동시에 누르면 슈퍼 모드가 시작된다. 슈퍼 모드가 시작되는 순간 무적이 되며 일정 시간동안 공격력 1.5배, 방어력이 2배가 된다.

▶ 다운 시스템 : 상대방에게 강력한 공격을 당하면 캐릭터는 날아가 버리고 다운 상태가 된다. 이때 재빠른 커맨드 입력이 있어야만 상대방의 재공격을 피하고 반격할 수도 있다. 다운공격, 오른쪽-왼쪽 피하기, 반격, 재빨리 일어나기 등이 있으며 공격을 당해 화면 끝쪽으로 날아갈 때 펀치 버튼 또는 킥 버튼을 누르면 착지하거나 반격한다.

게임 모드

와쿠와쿠 볼을 모두 모으면...

거대화되어 싸운다

아케이드 모드

1인 전용 모드. 7명의 와쿠와쿠 격투가 중에서 한명을 선택해서 다른 격투가들을 무찌르고 와쿠와쿠 볼을 빼앗는(!) 것이 목적. 아케이드 모드는 캐릭터 각각의 스토리도 존재한다.

대전 모드

대전 모드(USR VS. USR)

2인의 플레이어가 대전한다.

1P 모드(USR VS. COM)

1인용 모드. 플레이어는 COM이 조종하는 캐릭터와 대전한다.

관전 모드1(COM VS. COM)

COM끼리 대전한다. COM의 캐릭터를 플레이어가 정해주어야 한다.

관전 모드2(WATCH MODE)

COM끼리 대전하는 것은 COM VS. COM과 동일하지만 COM의 캐릭터가 임의로 정해지며 계속 진행된다.

대전 모드에서의 설정

캐릭터 색깔 선택

X, Y, A, B, R의 버튼에 따라 5가지 색상의 캐릭터를 선택할 수 있다. R버튼으로 선택할 수 있는 캐릭터 색깔은 대전 모드에서만 선택이 가능하다.

파워(POW)

캐릭터의 공격력

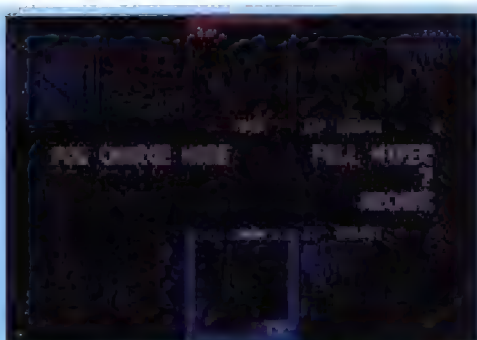
파워 충전 모드 (POW CHARGE MODE)

노멀-풀노멀-오토-풀오토-하이퍼-풀하이퍼의 순서로 변화된다. 노멀은 캐릭터의 동작에 따라 와쿠와쿠 게이지가 올라가고 오토는 플레이어의 동작에 상관없이 게이지가 조금씩 올라가며 하이퍼는 상당히 빠르게 게이지가 올라간다. 풀노멀, 풀오토, 풀하이퍼 등은 처음부터 게이지가 가득 차 있는 상태에서 게임을 즐길 수 있다.

파워 저장(POW STOCK)

와쿠와쿠 볼의 최대 개수 설정. 와쿠와쿠 게이지의 한칸이 가득 차면 와쿠와쿠 볼의 개수가 올라간다. 와쿠와쿠 볼의 개수는 다크 스토커즈의 게이지 레벨과 동일한 것으로 볼의 수가 늘어나면 초필살기를 사용할 수 있는 기회 또한 늘어난다.

스테이지 선택(VS STAGE)

대전 스테이지를 정한다.

대전 모드에서는 여러가지 핸디캡을 조절할 수 있다

옵션

게임 세팅1 (GAME SETTING1)

게임레벨

게임의 난이도를 설정한다.

파워 충전 모드 (POW CHARGE MODE)

대전 모드와 동일.

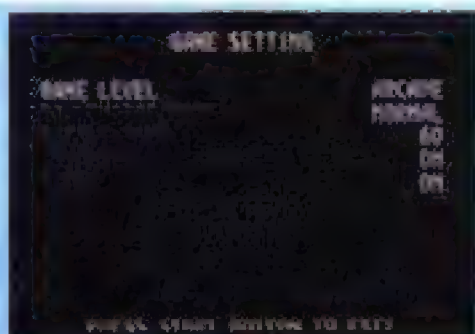
배틀 타임 (BATTLE TIME)

대전 시간을 설정한다.

비주얼(VISUAL)

와쿠와쿠7은 캐릭터와 대전하기 전, 대전후 등에서 비주얼이 나오는데 비주얼의 유무를 설정할 수 있다.

키 설정(KEY ASSAIN)

유저의 취향에 따라 버튼 위치를 설정한다.

옵션은 두 개로 나뉘어져 있다

게임 세팅2 (GAME SETTING2)

오디오(AUDIO OUT)

오디오 출력. 스테레오와 모노 선택.

BGM 테스트 (BGM TEST)

게임의 배경음악을 듣는다. 와쿠와쿠7은 경쾌하고 듣기 좋은 음악이 많이 있다.

효과음 테스트 (SE TEST)

게임의 효과음을 듣는다.

조작설명 (HOW TO PLAY)

아케이드 모드 시작시 조작설명의 유무

색깔 선택 (COM RANDOM COLOR)

COM 캐릭터의 임의 색깔 변화를 선택한다.

화면 조절(WIDE BG MODE)

화면의 X축과 Y축을 늘려서 화면 크기를 조절한다. 이상한 취미가 있는 사람들은 좋아할 듯.

승리 마크(WINNING MARK)

승리 마크의 설정

캐릭터 소개 및 기술표

전격 개구장이 소년 나이

모험을 좋아하는 중학생. 달려들면 멈추지 않는 돌격형.

구분	기술명	커맨드
필살기	이나즈마 캐논	↓↘→+펀치(공중에서 가능)
	이나즈마 크래쉬	↓↙←+펀치(슈퍼 모드 발동시 공중 입력 가능)
	이나즈마 어퍼	→↓↘+펀치(연타가능)
도키도키 어택	[illegible]	←↙↓↘→+킥 동시
	[illegible]	→↘↓↙←+킥 동시
하라하라 어택	[illegible]	↓↑+킥 동시
와쿠와쿠 던지기	대지참 하이점프 던지기	적 근처 ←↙↓↘→+강킥
통상 던지기	[illegible] 스매쉬	적 근처 ← 또는 →+강펀치
특수기	연속 펀치	서서 약펀치 연타
	누리기 펀치	→+강펀치
	날리기 킥	→+강킥
	뇌천 킥 점프중	↓+강킥
	하이점프	하이점프준비(약킥+강킥)중 방향키(↖,↑,↗)
	삼각뛰기	화면 끝에서 점프 최고점에 이르렀을때 방향키를 화면 안쪽으로
	[illegible]	대쉬중 강펀치
	번개 킥	대쉬중 강킥
	앉아서 이동	

이나즈마 캐논은 일반적인 장풍계 필살기지만 준비동작 때문에 남발하기에는 너무 위험하다. 라이는 하이점프가 가능하기 때문에 적의 위로 점프해서 공중 이나즈마 캐논으로 공격하자. 높이, 거리만 잘 맞추면 반격당할 염려도 없다. 이나즈마 어퍼는 대공기이지만 무적시간이 거의 없으므로 대공기보다는 상대방이 헛점을 보였을 때 대쉬로 파고들어간 후 사용하자. 버튼을 연타하면 상당히 많은 데미지를 가할 수 있는데 레버를 앞으로 하고 버튼을 연타하면 적을 앞으로 날려버리고 아래로 하면 자상으로, 레버입력 없이 버튼만을 연타하면 적을 연타한 후 그냥 내려온다. 적이 점프해서 공격해오는 것이 보이면 타이밍을 맞춰서 이나즈마 크래쉬를 사용하자. 전류가 흐르는 주먹부위가 거의 무적이므로 상당히 유용하다. 와쿠와쿠 볼을 모은 후 강력한 이나즈마 크래쉬를 사용하는 것도 좋은 방법이다.

많이 사용해야할 콤보는 약펀치-약펀치-약펀치-강펀치, 약펀치4연타, 약펀치-약펀치-약킥 정도.

이나즈마 어퍼는 레버의 방향에 따라 다른 공격을 한다

공중 이나즈마 캐논은 견제시 사용

이나즈마 크래쉬는 대공기로도 사용

모험을 찾아 떠나는 엔딩

말괄량이 소녀 아리나

스포츠를 좋아하는 보통 중학교 2학년. 필살기는 학교에서 배웠다.

아리나는 기본기가 가장 충실한 캐릭터중 하나이기 때문에 누구나 쉽게 사용할 수 있으며 기존의 격투 게임에서 사용했던 연속기들(점프 강킥-하단 약 손, 승룡권 또는 파동권류)도 사용 가능하다. 아리나 빔을 빔이 진한 색이 될 때 까지 모았다가 발사하는 것이 가장 쓸만하다. 초보자 빔으로는 지상에서 빔을 발사하고 점프해서 또 빔을 발사하는 전법도 사용할 수 있다. 대공기는 아리나 토르네이드 또는 통상기들이 쓸만하다. 아리나의 백스텝은 무적 시간이 있어서 적의 강력한 공격을 피하기 알맞다. 2단킥으로 적을 화면 끝으로 날려버린 후 아리나 스페셜을 사용하거나 적의 헛점을 노려 아리나 카니발을 사용하는 것도 좋은 방법.

구분	기술명	커맨드
필살기	아리나 빔	↓↘→+펀치(공중에서 가능)
	아마리나 토르네이드	↓↙←+킥(연타 가능)
	아리나 크래쉬	→↓↘+펀치(연타 가능)
도키도키 어택	아리나 카니발	→←↙↓↘→+킥 동시
하라하라 어택	아리나 스페셜	↓↓+킥 동시
와쿠와쿠 던지기	웨이스크랫셔	적 근처 →↘↓↙←+강킥
통상 던지기	백 드로우	적 근처 ← 또는 →+강펀치
	힙 스프링거	적 근처 ← 또는 →+강킥
	아리나 탠글	공중의 적 근처 ↑외 방향+강펀치
통상기	연속 펀치	서서 약펀치 연타
	연속 앉아 펀치(약	앉아서 약펀치 연타
	연속 앉아 펀치(강)	앉아서 강펀치 연타
	연속 점프 펀치(약)	점프 약펀치 연타
	연속 점프 펀치(강)	점프 강펀치 연타
	2단 킥	서서 강킥 연타
	헤엠	점프 약킥 연타

이것이 진정한 대공기

이것이 최고 형태

멋진 남자를 만나려는 꿈은 산산히 부서지고...

떠돌이 검사 슬래쉬

마계에서 온 마법마 헌터. 현세로 도망 온 나쁜 괴물들을 쓰러뜨리는 것이 임무.

슬래쉬 다이나믹은 대공기이지만 위로 상승만 하기 때문에 적을 맞추기가 힘들다. 대신 앉아 강펀치나 슬래쉬 바리어(강)를 사용하는 것이 좋을 것이다. 슬래쉬 바리어는 범위도 넓고 실패시 딜레이도 적으므로 부담없이 사용할 수 있다. 슬래쉬의 특징은 사라졌다 나타나는 공격과 이동이 가능하다는 점이다. 슬래쉬 텔레포트로 적의 뒤로 돌아간 후 가볍게 요리해 버리자. 슬래쉬 쇼트를 사용해서 상대방의 HP를 천천히 줄여나가는 전법으로 싸우다가 와쿠와쿠 볼이 많이 모이면 다크 네 슬래쉬로 적을 한방에 보내버리는 방법도 좋다. 슬래쉬의 콤보는 점프약킥-앉아약킥-약킥, 약킥-앉아약킥이 많이 쓰인다.

적을 견제하는데 좋은 슬래쉬 쇼트

다크 네 슬래쉬는 범위가 큰 편이다

대공기를 받아라!

구분	기술명	커맨드
필살기	슬래쉬 쇼트	↓↘→+펀치
	슬래쉬 바리어	↓↙←+펀치
	슬래쉬 다이나믹	→↓↘+펀치
	슬래쉬 텔레포트	←↓↙+펀치 또는 킥(공중에서 가능)
도키도키 어택	다크 네 슬래쉬	→←↙↓↘→+킥 동시
하라하라 어택	다크 네 스워드	↓↓+펀치 동시 또는 킥 동시
와쿠와쿠 던지기	슬래쉬 코레더	적 근처 →↘↓↙←+강킥
통상 던지기	킥턴드루	적 근처 ← 또는 →+강펀치
	공중 킥턴드루	공중의 적 근처 ↑외 방향+강펀치
통상기	지르기	→+약펀치
	연속 베기	→+강펀치
	하단지르기	→+약킥
	습축	→+강킥
	위로 베기	점프중 ↑+약펀치
	아래로 베기	↓+강펀치
	투구 쪼개기	↓+약킥
	하이킥	↓+강킥
	삼각날기	화면 끝쪽에서 점프 최고점에 이르렀을 때 방향키를 화면 안쪽으로

소녀 인형 티세

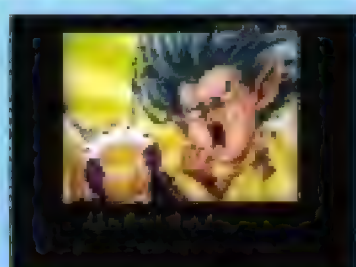
론브로조박사가 만든 7번째 자동인형. 신체의 각 부분을 자유자재로 변형시킬 수 있다.(주로 생활용품) 인간을 동경해 인간이 되고 싶어한다.

구분	기술명	커맨드
필살기	이것저것 던지기	↓↘→+펀치(누르는 시간에 따라 무기가 달라짐)
	직부 어택	→↓↘+펀치
	츄 츄 어택	←↓↙+펀치
	전자광선	↓↘→+킥
도키도키 어택	초전자괴광선	→↘↓↙←→+킥 동시
하라하라 어택	초전자 레이저	↓↓+펀치 동시 또는 킥 동시
와쿠와쿠 던지기	구루구루빠	적 근처 →↘↓↙←+강킥
통상 던지기	이쪽으로 오지마세요!	적 근처 ← 또는 →+강펀치
	공중 이쪽으로 오지마세요!	공중의 적 근처 ↑외 방향+강펀치
통상기	늘어나는 팔(약)	→+약펀치
	늘어나는 팔(강)	→+강펀치
	앉아 늘어나는 팔(약)	↘+약펀치
	앉아 늘어나는 팔(강)	↘+강펀치

티세는 상당히 강력한 캐릭터이다. 전자광선은 딜레이도 적고 대공기로도 쓰일 수 있는 다목적 필살기이며 HP가 적을 때에는 츄 츄 어택으로 상대방의 HP를 흡수할 수도 있다. 지금까지 등장한 격투 게임들의 HP회복기술이 상대방의 HP를 많이 줄이고 자신이 흡수하는 HP는 적었던데 반해 츄 츄 어택은 상대방의 HP는 조금만 줄어들게 하지만 자신이 흡수하는 HP는 무시무시할 정도로 많이 생긴다. 늘어나는 팔(강)은 리치도 길고 공격력도 상당하다. 티세같은 원거리형 캐릭터에게는 없어서는 안될 중요한 기술이다. 초전자레이저는 다른 캐릭터들의 하라하라어택에 비해 상당히 빨리 사용할 수 있으며 적이 피할 수도 없고 최강의 파워를 자랑한다. 적이 근접해있을 때에는 전자광선이나 늘어나는 팔(강)을 남발해서 쫓아버리자. 대공기로는 강킥 또는 전자광선이 좋으며 날라차기-약킥-강킥의 콤보도 쓸만하다.

적의 HP를 흡수하라

가장 쓸만한 필살기인 전자광선

티세가 이웃거리자 웃어내는 요정

숲 속의 대장 마루룬

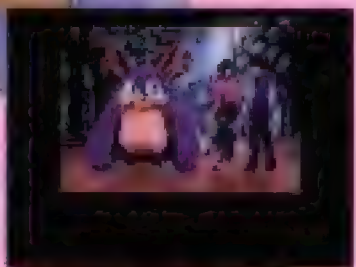
학명 / 델비나 포테포타

숲 속에서 살고 있는 대형 동물. 지능은 비교적 높고 사람의 언어도 어느 정도 이해한다. 그 밖에 성장포테포타, 오오포테포타, 하리포테포타, 레서포테포타 등이 확인되어 있다.

구분	기술명	커맨드
필살기	구루구루 펀치	↓↘→+펀치
	바디프레스	↓↙←+킥
	퐁퐁 콥터	→↓↘+펀치(공중에서 가능)
도키도키 어택	봉봉 타이픈	방향버튼 1회전+펀치 동시
하라하라 어택	미라클 보이스	↓↓+펀치 동시 또는 킥 동시
와쿠와쿠 던지기	마루룬빙타	적 근처 →↘↓↙←+강킥
통상 던지기	포-이	적 근처 ← 또는 →+강펀치
	공중 포-이	공중의 적 근처 ↑외 방향+강펀치
통상기	와쿠와쿠	어디 →+강펀치

마루룬은 '이웃의 토토로'에 등장했던 토토로를 패러디한 캐릭터이다. 겉모습, 행동 등은 물론이고 어린 소녀와 친하다는 것도 비슷하다. 마루룬은 격투술의 수가 가장 적은 캐릭터이지만 기술 하나하나가 모두 뛰어난 위력을 가지고 있다. 구루구루 펀치는 적이 사용한 장풍류 기술을 쫓아버리며 공격한다. 적당한 거리

최강의 통상기 와쿠와쿠 어택

장풍을 뚫고 공격한다

마음씨 착한 마루룬은 소녀의 부모님을 찾아달라는 소원을 받았다

를 유지하고 있다가 적이 장풍을 발사하는 순간에 사용하면 상당한 재미를 볼 수 있다. 바디프레스는 중단 판정을 지니고 있으므로 앉아있는 적에게 도 유용하며 대공기로도 쓸 수 있다. 와쿠와쿠 어퍼는 판정도 좋고 상당히 강력해서 최고의 통상기라 해도 과언이 아니다. 미라클 보이스는 하라하라 어택 중에서 가장 빠르다.

트레저 헌터 **던디-1**

세계를 돌아다니는 탐험가. 보석 와쿠와쿠볼을 찾아 달라는 의뢰를 받고 탐사에 나섰다. 나츠미와 고양이의 램프와 함께 세계를 여행한다.

구분	기술명	커맨드
필살기	필살로프	↓↘→+펀치(공중에서 가능)
	필살로프 연발화희	로프 던지고 펀치(연타 가능)
	필살로프 강인저지압	로프 던지고 →+펀치(연타 가능)
	필살로프 태풍강타	로프 던지고 방향레버 1회전+펀치(연타 가능)
	(앉아 필살 로프의 경우는 펀치 대신 킥 입력)	
	협위인체발화권	→↓↘+펀치
	나쯔미! 라이프를 던져!	↓↙←↓↙←+펀치
	라이프! 나쯔미를 던져!	↓↙←↓↙←+킥
도키도키 어택	대용량 질전권	→←↙↓↘→+펀치 동시
	경천동지운하격돌락	→↘↓↙←+펀치 동시
하라하라 어택	대소열엽자기속권	↓↓+펀치 동시 또는 킥 동시
와쿠와쿠 던지기	상사하사첨투	적 근처 →↘↓↙←+강킥
통상 던지기	만물호속구투	적 근처 ← 또는 →+강펀치
	공중만물호속구투	공중의 적 근처 ↑와 방향+강펀치

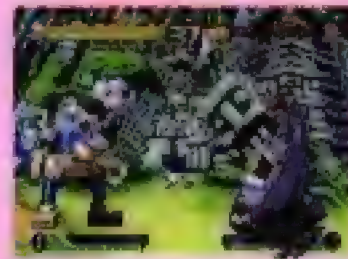
이 캐릭터도 패러디의 냄새를 풍긴다. 엔딩에서도 나타나듯이 크로커다일 던디와 인디아나 존스를 합쳐놓은 듯한 모습이다. 주무기인 채찍을 사용한 공격법은 매우 강력하다. 리치가 길기 때문에 적의 접근을 막을 수 있으며 가까이 접근한 적은 필살로프 강인저지압으로 공격할 수 있다. 로프를 마구 휘두르는 것만으로도 적을 압도할 수 있을 정도이다. 경천동지운하격돌락은 실패해도 반격당할 위험이 거의 없으므로 최대한 자주 사용하여 적을 혼란스럽게 만들자.

채찍을 마구 휘둘러라 / 협위인체발화권은 하단 공격이다 / 독일군과의 한판승부

최강 전차 **폴리 탱크Z**

와쿠와쿠 시티 폴리스(W.C.P.D) 중앙서 서장. 도쿠가와가 전세계의 평화와 치안유지와 야망을 위해 개발한 기동전차. 옵션 파트도 많이 있다.

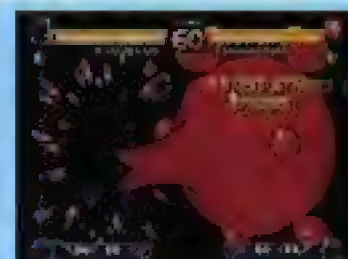
구분	기술명	커맨드
필살기	Z탄	↓↘→+펀치
	도크도크스오그	[illegible]→+킥
	구루링모구링	↓+킥
도키도키 어택	자이로 폭격	→↓↙+펀치 동시
하라하라 어택	비크리도키리한	↓↓+펀치 동시 또는 킥 동시
와쿠와쿠 던지기	인간 대포	적 근처 →↘↓↙←+강킥
통상기	연속 펀치	서서 약펀치 연타
	점프 연속 펀치	점프 약펀치 연타
	빠찡고 포인사	서서 약킥 연타
	캐터필더 킥	서서 강킥 연타
	드릴 암	→+강펀치(연타 가능)
	전진 캐터필더 킥	→+강킥(연타 가능)
	스핀 킥	대쉬중 강킥
	미사일 투하	점프중 ↓+강킥
	앉아서 이동	

Z탄은 버튼 누르는 시간에 따라 다른 무기가 발사된다. Z탄과 도크도크스오그를 주무기로 하고 인간 대포와 전진 캐터필더 킥을 양념으로 사용하자. 폴리탱크Z의 와쿠와쿠 던지기인 인간 대포는 팔이 늘어나며 먼곳에 있는 적을 잡아당겨 공격하므로 자주 쓰자. 하지만 적이 가드하고 있으면 잡을 수 없는 등 던지기 기술보다는 타격 기술에 가깝다. 구루링모구링은 거의 쓸모없는 필살기이다. 사용하지 않는 것이 좋다. 폴리탱크Z의 도키도키 어택과 하라하라 어택은 성공 가능성이 거의 없으므로 도크도크 스모크로 적을 중독시킨 후 강력한 Z탄(와쿠와쿠볼 사용)으로 마무리짓는 패턴을 사용하자.

도크도크스모그를 맞으면 무방비 상태가 된다 / 견제기로 사용하자 / 꾸에에~ 폴리탱크Z가 변해 캐리가 고져졌다!

사상최대 최강최악 **마계대제 페르난데스**

*2P 대전시에만 플레이 캐릭터로 사용가능 - 와쿠와쿠 볼과 요정의 힘에 의해 와쿠와쿠 공원에 봉인되어 있다. 긴 세월동안 갇혀있었지만 실력은 대단하다.

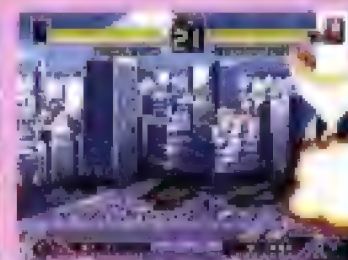
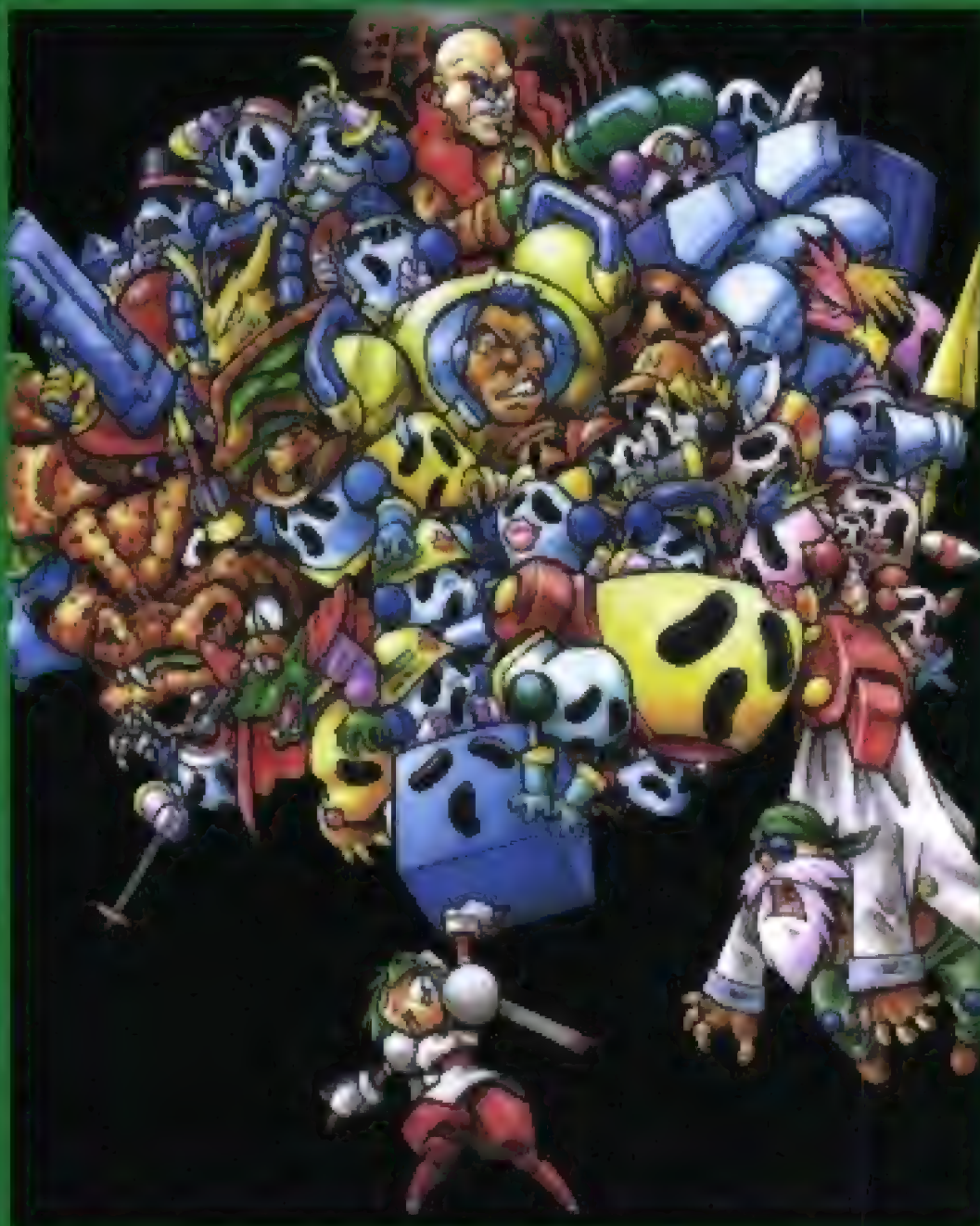
구분	기술명	커맨드
필살기	(죽음의) 특대펀치죠	↓↘→+약펀치
	앉아 (죽음의) 특대펀치죠	↓↘→+강펀치
	(죽음의) 특대킥이죠	↓↘→+약킥
	앉아 (죽음의) 특대킥이죠	↓↘→+강킥
	점프 (죽음의) 특대펀치죠	공중 ↓↘→+강킥
	다가오면 죽어요	↓↙←+킥
	문어때리기예요	다가오면 죽어요 도중 공격받을 때
	날아오면 죽어요	→↓↘+펀치
	(죽음의) 키스예요	중단공격 성공시 ↓+펀치
도키도키 어택	(죽음의) 일어나기예요	→↙↓↘→+펀치 동시
하라하라 어택	(죽음의) 구르기예요	↓↓+펀치 동시 또는 킥 동시
와쿠와쿠 던지기	(죽음의) 기어다니기죠	적 근처 →↘↓↙←+강킥
통상 던지기	(죽음의) 해골세례입니다	적 근처 ← 또는 →+강펀치
통상기	(죽음의) 바디어택입니다	점프중 ↓+강펀치

엄청난 위력의 악의 제왕이다. 필살기들은 대부분 엉성해보이지만 최강의 위력을 자랑한다. 거의 빈틈이 없는 중단공격인 죽음의 키스로 상대방의 HP를 흡수할 수도 있고 (죽음의) 구르기예요와 다가오면 죽어요를 얼마나 효과적으로 사용하는가가 이 캐릭터의 포인트

죽음의 키스는 적의 생명에너지를 빨아들인다 / 이것이 본모습 / 무시무시한 (죽음의) 구르기예요

열혈격투가 **보너스군**

*2P 대전시에만 플레이 캐릭터로 사용가능 - 자기보다 강한 사람을 찾으러 다니는 격투가. 강한 파동을 직감하고 와쿠와쿠 시티로 온다.

스트리트 파이터2를 패러디한 캐릭터. 필살기, 머리의 빨간 띠, 승리포즈 등 모든 것을 베다박았다. (심지어는 도키도키어택까지도!) 하지만 하단 가드가 불가능하므로 막무가내로 쳐들어가는 것이 전법의 전부이다. 과권폭풍각은 강력하지만 빈틈이 너무 많아서 사용하기 힘들다. 대공기인 폭봉권과 거꾸로 떨어지기가 가장 쓸만한 기술이다.

구분	기술명	커맨드
필살기	편용염	↓↘→+펀치
	과권폭풍각	↓↙←+킥
	폭봉권	→↓↘+펀치
도키도키 어택	초작열대차륜	→↙↓↘→+킥 동시
하라하라 어택	거꾸로 떨어지기	↓↓+펀치 동시 또는 킥 동시

진공 용권선풍각?! / 최강의 필살기 거꾸로 떨어지기 / 파동권?

RPG에 질린 에닉스의 신감각 액션 등장!

GO GO 트러블 메이커즈

에닉스에서 발매된 색다른 액션 게임이 등장했다. 지금까지 우리들이 생각해왔던 액션 게임과는 다소 차이가 있어 마리오64 이후, N64 유저들을 만족시켜 줄만한 작품이다. 깨끗한 그래픽과 가끔씩 나오는 폴리곤을 잘 소화하여 유저들의 기분을 맞춰 주고 있고, 주인공의 화려한 모험과 흥미진진한 이야기로 지루함을 느끼지 않게 하고 있다. 아마도 올 여름 액션 게임계에서 선풍적인 인기를 끌 것이라고 예상된다.

NINTENDO 64

■제작사: 에닉스
■장르: 액션
■발매일: 발매중
■발매가: 8,900엔

그래픽	★★★
조작감	★★
연출성	★★
사운드	★★
소장성	★★★

기본 조작 설명

버튼 설명

① START 버튼 : 게임을 시작하거나 게임 도중에 스테이지를 빠져나올 수 있다.
② B 버튼 : 물건을 집거나 집어던질 수 있다.
③ A 버튼 : 점프를 하거나 슬라이딩을 할 수 있다.
④ C▽ 버튼 : 물건을 흔들거나 캐릭터가 굴러가는 역할을 한다.(패드↓↓도 동일)
⑤ C◁ 버튼 : 뒤쪽으로 대쉬를 한다.(패드←←도 동일)
⑥ C▷ 버튼 : 앞쪽으로 대쉬를 한다.(패드→→도 동일)
⑦ C△ 버튼 : 점프중 위쪽으로 대쉬를 한다. (패드 ↑↑도 동일)
⑧ L, R 버튼 : 말을 걸거나 이야기중 대사가 빨리 나오게 하고 말을 넘길 수 있다.

기술 설명

① ↓+AA : 슬라이딩후 크게 점프를 한다.
② ↓+B : 아래 부분에 있는 물건을 잡는다.
③ (물건을 집은 뒤) →+B : 물건을 던진다.
④ (물건을 집은 뒤) ↑+B : 물건을 위로 던진다.
⑤ (물건을 집은 뒤) ↓+B : 물건을 아래로 던진다.

아이템 설명

레드 크리스탈
컨티뉴할 때 체력을 결정

블루 크리스탈
에너지를 채워준다

그린 크리스탈
블루 크리스탈 6개의 능력

장총
총을 쏠 수 있다

미사일
미사일을 발사 할 수 있다

부메랑
부메랑을 쏠 수 있다

큰 폭탄
폭탄 4개를 합친 것

항아리
물건을 담을 수 있고 결합시킬 수도 있다

마리나 나게트
건벨 박사의 조수로 하이퍼 파워 부테포 로보트. 보통 때는 가사일을 하고 있지만 건벨 박사가 위험에 빠지게 되면 갑자기 강력해진다.

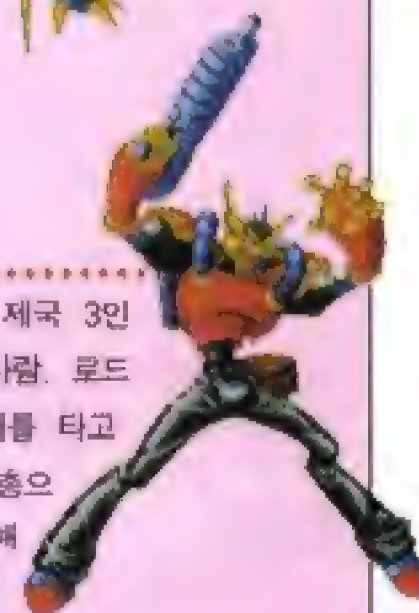
건벨 박사
'넨도로 성'의 위기를 알아채고 재빨리 지구로 돌아온 정의파 천재 과학자이지만 유명하지는 않다. 이 게임의 주인공이지만 누구도 믿어주지 않는다.

바론
창을 마구 쏘며 공격해 온다. 넨도로 제국군 중에서는 용자로서 군림한다

고리아테
고릴라와 같이 힘이 세다. 강한 적에게는 경의를 표하는 버릇이 있다.

차삐이
수는 적지만 마리나의 동료 의리파 넨도로. 특기로는 3단 점프, 3단 펀치, 그리고 필살 파이널 어퍼. 부숴진 마리나를 도우기 위해 전투에 뛰어든다.

게스라
거대한 괴수를 조종해 공격한다. 마술사이지만 그렇게 강하지는 않다.

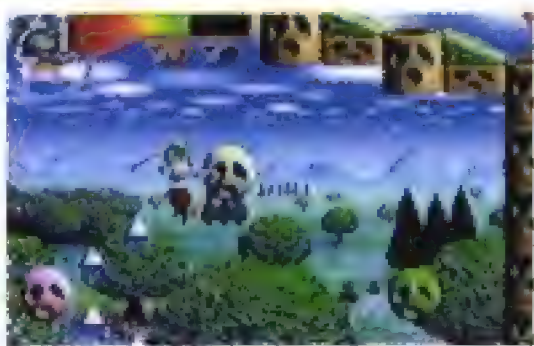
스팅거
넨도로성 제국 3인방 중 한사람. 로드스트라이터를 타고 미사일과 총으로 공격해 온다.

스테이지 공략

게임을 시작하면 박사님이 악당들에게 잡혀가는 모습을 볼 수 있다. 이제부터 마리나는 박사님을 찾으러 여행을 떠나게 된다.

제 1장 넨도로 별

스테이지 1-1
중요한 것은 없고 스테이지 마지막 부분에 늙은 사람이 있는데 그 사람에게 말을 걸어 보면 폭탄을 만들어 준다. 그 폭탄을 가지고 별이 있는 곳에 있는 빨간 돌에 던져서 돌을 파괴한 후 스타로 들어가 스테이지를 클리어하자.

이 사람에게 말을 걸자

스테이지 1-3
상당히 헷갈리는 스테이지이다. 이곳에는 공중에 떠 있는 얼굴들이 많이 있는데 전부 매달려서 하나씩 아래로 흔들어 보자. 그럼 길이 하나씩 생길 것이다. 약간의 머리를 쓴다면 어려운 스테이지는 아닐 것이다.

이것을 아래로 흔들자

스테이지 1-5
아이들 3명을 잡아서 스테이지 시작 때 만나는 사람들에게 데려다 주면 클리어 할 수 있게 된다. 아이들은 좀처럼 잡히지 않지만 끈기를 갖고 열심히 쫓아가서 잡으면 잡을 수 있을 것이다.

스테이지 1-6
바로 앞에 아이가 있는데 말을 하다 보면 아이가 항아리로 변하게 된다. 항아리를 집으면 거대한 로봇이 되는데 이걸로 앞에 있는 적들을 모조리 쓸어버리자. 로봇은 C 버튼으로 아무거나 눌러서 적들을 적당히 요리하자.

스테이지 1-7
이번 스테이지는 처음으로 맞는 보스 스테이지이다. 꼬마가 위기에 처해 있을 때 우리의 마리나가 등장한다. 보스는 앞에 있는 꼬마를 던져서 얼굴을 맞추면 쉽게 클리어 할 수 있을 것이다.

스테이지 1-9
어느 정도 가다 보면 앞이 막혀 있고, 총을 들고 설치는 녀석이 나올 것이다.
그 녀석을 죽이면 앞으로 전진할 수 있게 된다. 또다시 막힌 곳이 나오면 폭탄으로 막힌 곳을 뚫고 클리어하자.

스테이지 1-10
스테이지의 마지막인 이곳은 이제껏 공격을 당했던 것과는 현저히 차이가 나는 공격을 해 온다.
공격을 적절히 피하고 무조건 뚫고 나가자.

제 2장 게스라 신전

■ 옐로우 크리스탈 입수 방법

2-1	맵 오른쪽 부근의 통로. 십자버튼의 하+A로 슬라이더 대쉬를 사용한다. 용암에 떨어지지 않도록 주의할 것.
2-2	골 오른쪽 위에 있다.
2-3	골 오른쪽 안에 있다. 슬라이딩 대쉬한 후 점프를 사용해 안으로 들어갈 것
2-4	골 근처의 하얀 원을 흔든다.
2-5	골 오른쪽 안에 있다. 넨도로의 로프를 옮겨가면서 안으로 진행한다.
2-6	보스가 갖고 있다. 단, 몇번이고 흔들지 않으면 나오지 않는다.
2-7	골 스타 위에 있다.
2-8	맵 중앙 오른쪽 부분에 있다
2-9	맵 중앙에 있는, 머리에 꽃을 꽂은 넨도로가 갖고 있다.
2-10	맵 오른쪽 골 틈사이에 있다.
2-11	보스를 노 데미지로 쓰러뜨린다.

스테이지 2-1

우선 앞쪽으로 끝까지 가면 막혀 있고 얼굴이 하나 있을 것이다. 얼굴을 아래로 흔들고 다시 왔던 곳으로 오면 스타가 생겨 있을 것이다. 다시 진행을 하다 보면 십자가 모양의 얼굴이 있는데 이것은 C버튼으로 적당히 운전하면서 지나가자.

스테이지 2-2

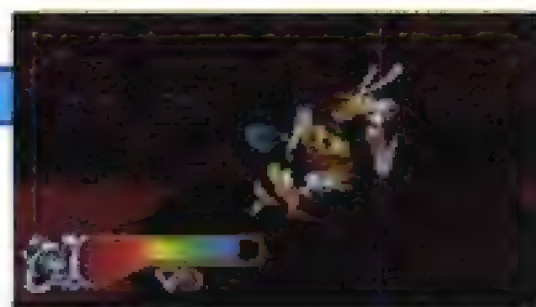
이번 스테이지는 그다지 어렵지 않다. 폭탄으로 앞을 막고 있는 것을 부순 다음 얼굴을 흔들면 다시 정상으로 돌아오는데 그걸 이용해서 위로 올라가면 된다.

폭탄을 던진 후 이곳으로 재빨리 올라가자

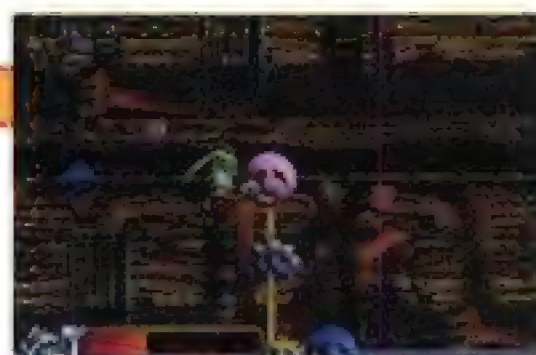
스테이지 2-5

앞을 보면 마을 사람들끼리 서로 손을 이어 잡아서 줄을 만든 것을 볼 수 있을 것이다. 바닥이 없는 곳은 사람들을 붙잡고 앞으로 날아가자.

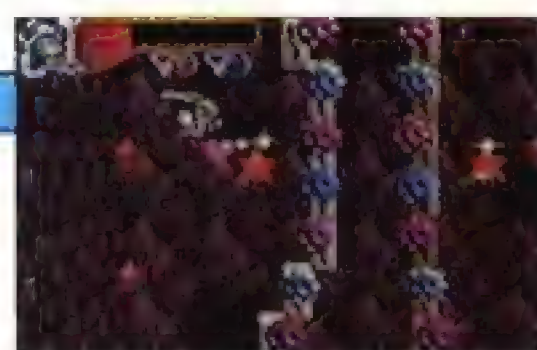
스테이지 2-6

이곳은 보스 스테이지이다. 보스는 왕벌인데 이놈의 약점은 머리이다. 날아올 때 타이밍을 맞춰서 얼굴을 잡은 다음에 아래로 던져 버리자.

아래로 던져 버리자

스테이지 2-7

처음 부분은 그다지 어렵지 않지만 조금만 앞으로 가면 얼굴이 십자가 모양을 하고 있는 것을 볼 수 있다. 머리의 길이를 늘려서 가시가 달린 얼굴을 요리조리 피하자.

머리의 길이를 늘려라

스테이지 2-8

돌을 부숴서 아래로 떨어지자. 처음에는 왼쪽으로 떨어져서 첫번째 나오는 스타를 잡자. 그리고 다시 별에서 나온 후 첫번째 스타를 타이밍에 잘 맞춰 잡자.

타이밍을 맞춰서 스타를 잡자

스테이지 2-9

앞에 있는 발판을 타면 발판은 앞으로 전진을 한다. 도중에 악당도 발판을 타고 오는데 발판을 빼앗아서 타자. 그리고 앞으로 가다 보면 은 항아리와 꼬마 악당들이 발판에 내려타서 발판을 가라앉히는데 빨리 놈들을 던져서 발판을 올리자.

던져라! 던져라!

스테이지 2-10

이곳은 타이밍을 중요시하는 스테이지이다. 폭탄들은 얼굴을 흔들어서 없애자. 스프링을 이용해서 점프를 한 다음 타이밍을 잘 맞춰서 얼굴을 잡은 후 계속해서 올라가자.

스테이지 2-11

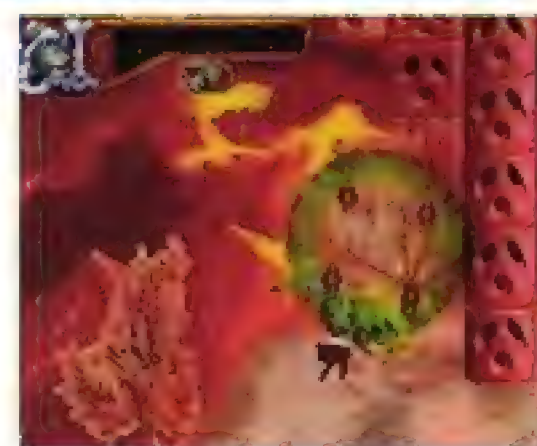
2스테이지의 마지막인 이곳에서는 잡혀 있는 박사와 보스인 게스라를 볼 수 있다. 게스라는 엄청나게 큰 공룡을 데리고 온다. 게스라는 공룡한테 박사가 점심이라고 말한다. 공룡은 그대로 박사를 먹어치우고... 우선 공룡의 주먹을 잡은 후 게스라를 먼저 공격하자. 그 다음 게스라가 죽으면 공룡을 본격적으로 공격을 하자. 정말 엄청나게 빠른 순발력이 있어야 한다.

공룡의 파이어를 조심하자!

제 3장 여기여기 산

스테이지 3-1

우선 앞에 있는 항아리에 폭탄 4개를 모으자. 폭탄을 4개 모았으면 항아리를 계속해서 흔들자. 그럼 왕폭탄이 생기게 된다. 왕폭탄을 이용해서 앞을 막고 있는 벽을 없애자. 앞으로 전진하다 보면 스타가 있고 길이 없다. 스타로 워프하면 스프링을 달고 있는 놈을 볼 수 있는데 이 놈을 타고 길이 없던 곳으로 가자.

폭탄을 조합하자

스테이지 3-2

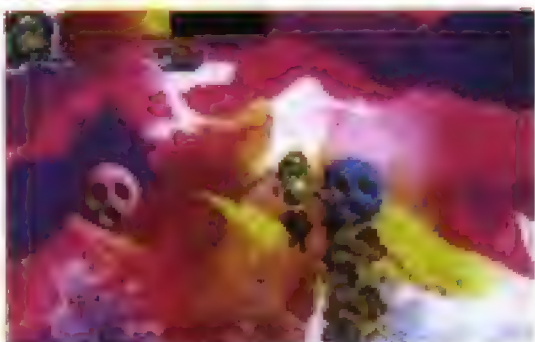
시작하자마자 엄청난 공격이 시작된다. 무시하고 무조건 앞으로 가자. 끝까지 가면 스타가 있고 스타로 워프하면 로케트를 달고 있는 로봇을 보게 된다. 우선 로케트를 뺏은 후 로케트로 로봇을 없애자.

스테이지 3-3

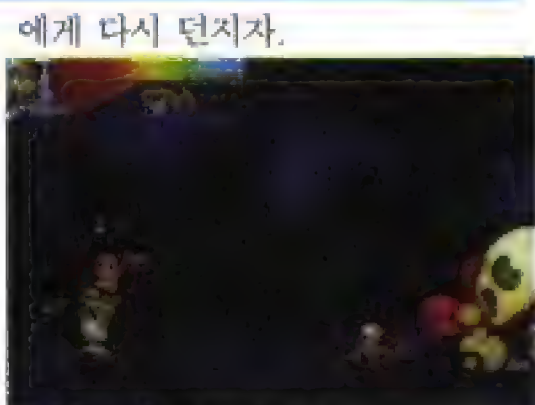
이번 스테이지는 로켓을 탄 후 잘 조정을 해야지만 클리어할 수 있다. 그리고 마지막 부분에는 앞에 벽으로 막혀 있는데 바로 그 전에 로케트에 왕폭탄이 실려 가는 것을 볼 수 있을 것이다. 이것을 잡은 후 막혀 있는 곳으로 던지자.

왕폭탄을 입수하자

스테이지 3-4

이곳은 우선 기구를 타고 앞으로 계속 전진하자. 전진하다 보면 앞이 막혀 있는 곳이 있는데, 바로 옆에 파란색 얼굴이 하나 있을 것이다. 그 얼굴을 아래로 흔들어 보자. 그럼 석상이 3개가 나오는데 그것을 발판으로 해서 넘어가자.

이것을 흔들면 석상이 나온다

스테이지 3-5

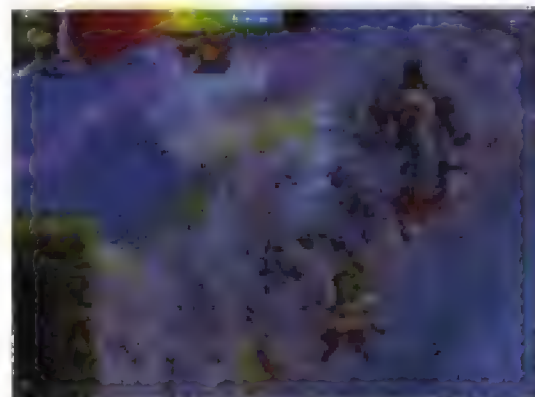
이번 스테이지는 보스 전까지 전혀 막히는 곳이 없다. 안심하고 끝까지 돌파하자. 스타를 타고 워프하면 보스가 나오는데 이 보스는 작은 악당들을 마구 던진다. 우선 작은 악당들의 모습을 지켜보자. 작은 악당들은 폭탄을 던질 것이다. 그럼 그 폭탄을 잡은 후 보스에게 다시 던지자.

작은 악당을 보스에게 던지자

스테이지 3-6

이번 스테이지는 강아지 보스인데 이놈의 약점은 머리이다. 우선 머리를 땅으로 던진 후 멀리 떨어져 있자. 가까이 있으면 반격을 하므로 약간 떨어진 후 기회를 봐서 다시 머리를 잡는 것이 효과적이다.

스테이지 3-7

이번 스테이지는 상당히 까다롭다. 우선은 앞으로 가다 보면 자전거가 위쪽과 아래쪽에 있는 것을 볼 수 있을 것이다. 아래쪽에 있는 자전거를 타고 아래로 내려 간 다음에 대쉬 버튼으로 속력을 내서 올라가면 위쪽에 있는 자전거 옆에 놓을 수 있게 될 것이다. 그리고 조금 더 올라가면 스프링을 탄 녀석이 있는데 이 녀석도 마찬가지로 정상에 있는 녀석 옆에 놓으면 스타가 생기면서 다른 쪽으로 갈 수 있게 된다. 이번에는 얼굴을 흔들어 항아리를 얻자. 앞에 있는 얼굴 아래쪽에 항아리를 놓고 얼굴을 흔들어서 항아리에 폭탄을 넣자. 폭탄을 항아리에 넣었으면 그것을 들고 앞으로 가자.

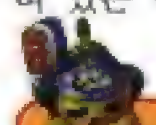
다시 나타난 곳은 상당히 높아서 그냥 점프로는 갈 수가 없다. 방법은 우선 대점프(↓AA)를 한 다음에 위로 대쉬(C)를 쓴 후 항아리를 던지자. 그런 다음 항아리에서 폭탄을 뺀 후 아래쪽에 빨간 벽돌에 던지면 스타가 나온다. 스타를 타고 다음으로 가면 얼굴이 하나 있고 어린아이들이 많이 있는 것을 볼 수 있다. 항아리에 아이들을 전부 넣자. 그 다음 정상에 있는 곳에 하나씩 풀어 주면 위쪽에 스타가 생기면서 이번 스테이지를 클리어 할 수 있게 된다.

이런 식으로 놓자!

스테이지 3-8

이번 스테이지는 왕의 졸개인 스팅거이다. 스팅거는 가끔씩 폭탄을 쓰는 기술을 쓰는데 그때 폭탄이 터지기 전에 폭탄을 집어서 스팅거에게 던지자. 총을 쏠 경우는 앉아서 피하면 된다.

폭탄을 던지자!

스테이지 3-9

앞으로 계속 전진하다 보면 스타가 있을 것이다. 스타를 타면 붙잡혀 있는 박사님을 볼 수 있다. 마을 사람들은 운동회를 열기로 한다. 여기서 백군이 이겨야만 박사님을 구할 수 있다.

스테이지 3-10

자! 운동회가 시작됐다. 운동회의 메뉴는 100M달리기, 200M달리기, 400M달리기, 멀리 뛰기, 항아리에 물건 많이 넣기, 장애물 넘어 달리기, 문제 맞추기 순으로 되어 있다.

달리기 종류들은 C버튼을 이용하는 것보다는 패드 대쉬(→→)를 사용하는 것이 효과적이다. 멀리 뛰기는 대점프(↓AA)로 뛴 다음 앞으로 대쉬(C△)를 해주면 쉽게 이길 수 있다. 항아리에 물건 많이 넣기는 하얀 공만 많이 항아리에 넣으면 승리하게 된다. 문제 맞추기는 초등학생 수준의 문제를 낸다. 상대가 먼저 맞추기 전에 빨리 계산을 해서 그에 맞는 답을 손으로 집자

멀리 뛰기는 대점프를 한 후 앞대쉬를 연타하자

스테이지 3-11

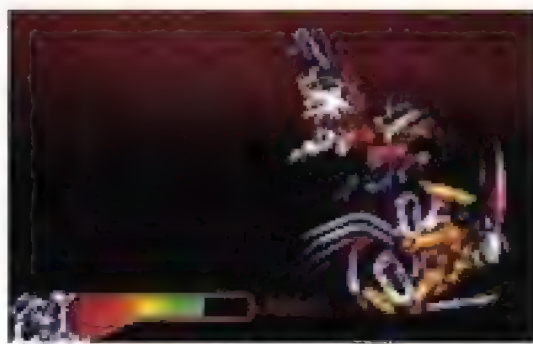
운동회가 백군의 승리로 끝나자 홍군의 사람들은 실망을 하면서 돌아간다.

이때 고양이가 출현하고 고양이와 대결을 벌이게 된다. 게임의 방식은 가운데 선을 넘어 오지 않고 상대를 많이 격추시키면 되는 것이다. 선을 넘어 갔을 때에는 관중들의 야유 소리를 들을 수 있다. 고양이를 실컷 때리다가 고양이가 조용해지고 전의를 상실했을 때 고양이에게 말을 걸면 스타가 생기고 스테이지를 클리어할 수 있게 된다.

스테이지 3-12

3스테이지의 마지막인 이곳은 3-8 스테이지에서 한번 싸운 적이 있는 스팅거이다. 스팅거는 자동차에서 미사일을 쏜다. 미사일을 밟고 있으면 행동이 자유로워진다. 날아오는 미사일을 잡은 후 스팅거에게 던지자. 몇번을 적중시키다 보면 스팅거의 자동차가 개로 변하는 것을 볼 수 있다.

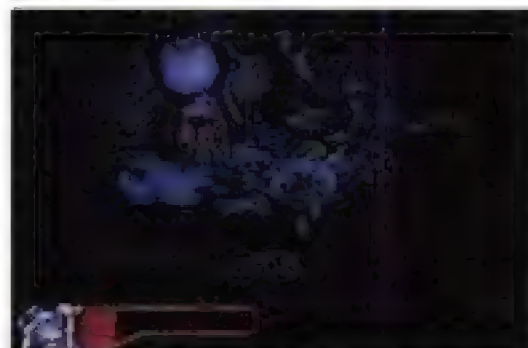
그 후 스팅거는 미친 듯이 날뛰게 된다. 재빨리 스팅거의 근처로 가서 스팅거를 집어던지자. 몇 대 때리다 보면 스팅거는 개를 타고 공격하게 된다.

그 개의 롤링어택은 상당히 무서운 파워를 가지고 있다. 우선 굴러다니는 총을 들고 패드를 위쪽으로 향하게 한 다음 스팅거를 집중 공격하자.

롤링어택으로 공격할 때는 점프로 피하자

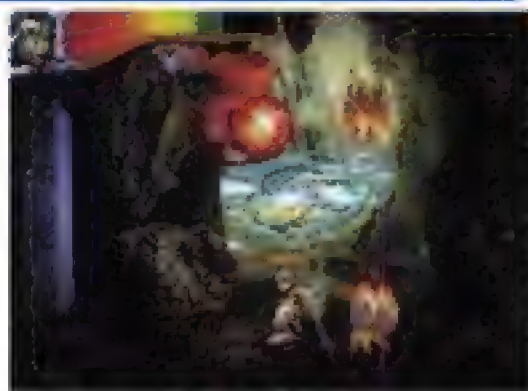
결국 박사님을 구한 마리나. 박사는 감동해서 마리나를 포옹하려 하자 마리나는 박사를 지구 밖을 날려 버린다.

제 4장 비부 왕의 동굴

스테이지 4-2

이번 스테이지는 개구리 보스이다. 이놈의 약점은 머리가 아니라 혀바닥이다. 타이밍을 맞춰서 혀바닥을 잡은 뒤에 집어던지자. 이놈을 몇대 때리다 보면 갑자기 이상해지면서 어떤 꼬맹이가 구름을 타고 번개로 공격을 하는데 겁먹지 말고 구름을 잡아 보자. 그러면 구름에 있는 번개를 손으로 모으게 된다. 모두 모은 다음 내려와서 개구리에게 던지면 개구리가 폭파되면서 이번 스테이지를 클리어할 수 있게 된다.

번개를 모으자!

스테이지 4-3

스테이지를 시작하면 어떤 바부 왕의 부탁을 받고 7명의 아이들을 데리러 가야 한다. 아이들을 찾아내면 아이들은 갑자기 항아리로 변하거나 가시 얼굴, 커다란 얼굴로 변신하게 된다. 항아리로 변신했을 때는 위에서 떨어지는 불붙은 돌을 쳐서 불을 끈 다음 돌을 집어서 항아리에게 던져 죽이면 되고 커다란 얼굴은 가운데에 있다가 광선이 나간 다음 튀어나오는 돌을 붙잡아 던지면 된다. 마지막으로 가시 얼굴은 주위에 돌고 있는 폭탄이 있는데 그 폭탄을 집어서 던지면 된다.(타이밍이 중요)

떨어지는 불붙은 돌을 쳐서 던지자

스테이지가 끝나면 어떤 아이가 나쁜 여자에게 잡혀 있는데 이때 정의의 사도 마리나가 나타나서 도와준다. 그런데 갑자기 이상한 웃음소리와 함께 마지막 왕이 나타나서는 일격을 가하고 사라져 버린다. 그걸 맞은 마리나는 정신을 잃고....

스테이지 4-4

마리나가 쓰러졌기 때문에 마을 사람 중 차삐이(ちゃっぴい)가 주인공 대신에 게임을 하게 된다. 그는 주인공보다 기술을 훨씬 적게 사용하므로 조금 힘든 스테이지가 될 것이다. 진행하다 보면 등장하게 되는 자전거인데, 그 자전거를 끝까지 타고 가야지만 길이 생기게 된다.

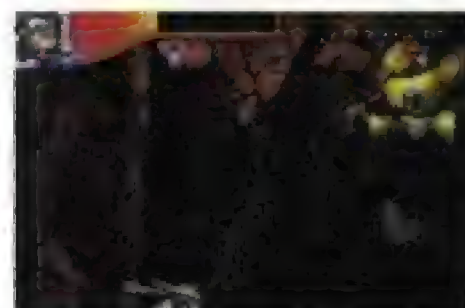
■ 차삐이 기본 조작 커맨드

펀치 - B버튼(3번 연타로 3연 콤보)
점프 - A버튼
(3번까지 연속 점프 가능)
방어 - 십자키 아래
슬라이딩 - 십자키 아래 + A버튼
대쉬 - 십자키 좌 또는 우로 2번 연속
매달리기 - 점프 + 십자키 위쪽
파이널 어퍼 - 십자키 위쪽 + B버튼

스테이지 4-5

이번 스테이지의 보스는 폭탄을 던지는데 폭탄을 그대로 두면 폭탄이 터지면서 바닥이 없어지게 된다. 물론 바닥으로 떨어지면 에너지가 줄게 된다. 폭탄을 던지면 주먹으로 폭탄을 없애고 날라차기(↑B)로 때린 다음 기회가 생기면 구석에 몰아 넣고 몰매를 때리자.

스테이지 4-6

마리나는 정신을 차리고 보스와 격전을 벌이게 된다. 이번 보스(고리아테)는 보통의 던지기로는 데미지를 줄 수 없다. 보스는 가끔씩 점프를 크게 뛰어서 돌을 떨어뜨리는 기술을 쓰는데 그때 떨어지는 돌을 손으로 잡아서 보스에게 던져야만 데미지를 줄 수 있다. 가끔씩 던지는 돌을 막기도 하는데 많은 노력과 인내가 필요할 것이다.

점프를 하면 돌이 떨어진다

스테이지 4-7

시작하면 앞에 항아리가 있는데 이 항아리는 지금까지 사용하던 항아리와는 용도가 다른 영혼을 집어넣는 항아리이다. 영혼은 꽃을 들추거나 비석을 부수면 나타나게 된다. 진행을 시키다 보면 길이 막혀서 영혼을 넣을 수가 없는데 이곳은 위쪽과 아래쪽이 구멍이 뚫려 있는 것을 볼 수가 있다. 위쪽으로는 항아리를 던지고 아래쪽으로는 굴러서 들어가자. 또 공중에 떠 있고 앞이 막힌 곳에서는 아래쪽에서 항아리를 던지면 문제가 해결된다. 얼굴을 흔들면 부메랑이 나오는 곳은 그 바로 앞에 가시 달린 얼굴이 4개를 부메랑으로 던져서 모두 없애면 영혼이 나온다. (부메랑으로 없애지 못했으면 몸으로 뛰어 들어도 된다)

부메랑으로 가시 얼굴을 없애자!

스테이지 4-8

이번 스테이지는 자전거를 가지고 앞에 있는 사람까지 가는 것인데 ▷버튼을 연타하면 된다.(절대 겁먹지 말도록..) 길이 막혔으면 방향을 다시 정해 주고 전진 버튼을 계속해서 눌러 주자.

스테이지 4-9

두더지 보스이다. 땅속으로 들어가서 여러 가지 공격을 하는데 우선 잡아서 던져 버리자 그 다음 두더지가 일어나면 타이밍을 맞춰서 또 잡아서 던지면 된다.

스테이지 4-10

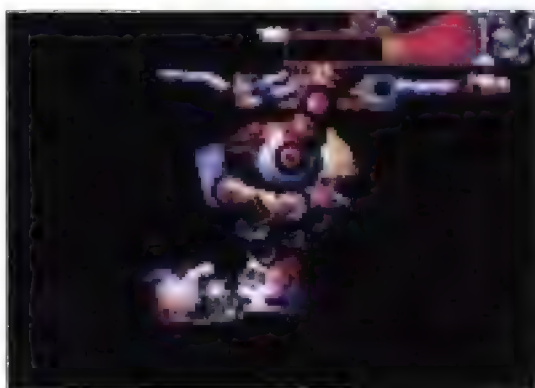
초록색과 빨간색으로 번호가 8번까지 매겨져 있고 그 옆에는 벽이 있다. 스테이지를 클리어하기 위해서 이 번호들을 전부 거쳐서 8번까지 가야 된다. 아주 복잡하지만 끈기를 갖고 플레이를 하면 클리어할 수 있게 될 것이다.

스테이지 4-11

스테이지 4-6에 등장했던 고리아테이다. 처음에는 폭탄을 쓰면서 돌을 던지는데 폭탄을 쏠 때에는 자동차 바로 옆에 있으면 안전하다. 그리고 던지는 돌을 잡아서 고리아테에게 던지면 고리아테의 자동차는

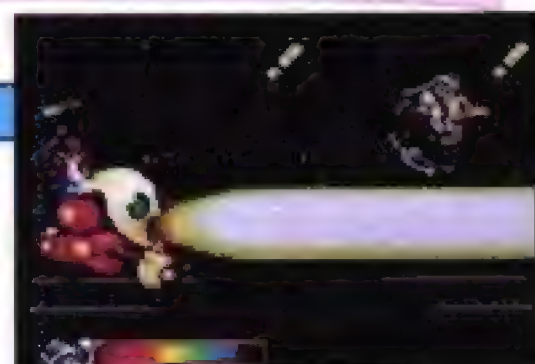
로봇으로 변신을 한다. 로봇은 발차기를 하는데 발을 잡아서 전진 버튼을 누르자. 그러면 고리아테는 로보트에서 떨어지게 된다. 로보트의 발을 잡고 있는 한 고리아테는 일어나지 않는다. 로보트의 발을 잡고 있는 상태에서 C△버튼을 눌러 보면 로봇의 다리를 잡고 하늘로 올라간다. 그럼 그때 C▽버튼을 누르자. 그럼 로봇과 고리아테는 데미지를 입게 되고 고리아테는 죽게 된다.

주의할 점은 C▽을 누를 때 거리를 적당히 조정해서 고리아테에게 정확히 떨어지도록 하면 된다.

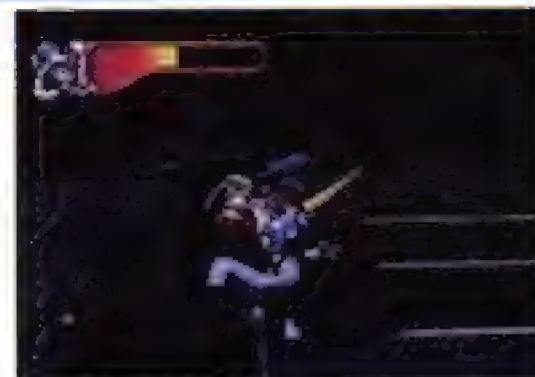
슈퍼 잡아던지기!

고리아테를 죽이면 마리나는 다시 박사님을 구하게 되고 박사는 다시 지구 밖으로 나가게 된다. 집에서 평온히 시간을 보내는 도중 다시 악당들이 술수를 써서 박사를 잡아간다.

제 5장 제국군 본부

스테이지 5-2

마리나는 타조를 타고 가고 그 뒤를 적이 쫓아오고 있는 스테이지이다. 우선 적이 던지는 폭탄을 잡아서 계속해서 던지자. 적이 광사포를 쏠 때에는 타조를 타고 하늘을 날자.

날아서 피하자

스테이지 5-4

보스는 바론이라는 아주 무서운 보스이다. 우선 바론의 뒤로 가서 아래쪽으로 집어던지자. 도중에 반격을 하는 경우가 있지만 계속 반복하면 클리어할 수 있을 것이다. 그리고 바론의 칼을 빼앗을 수도 있는데 이것은 별로 좋은 방법이 아니다.

뒤에서 공격하는 것이 최고

스테이지 5-5

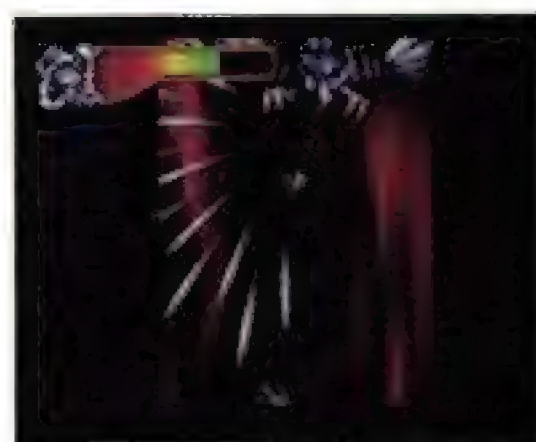
이번 스테이지는 약간의 머리를 쓰는 곳이 있다. 그곳은 먼저 폭탄을 터트리면 안되고 우선 스타로 워프를 한 다음에 다른 장소로 이동을 하자. 조금만 일을 하면 석상이 나오는데 그 석상을 폭탄 나오는 곳 바로 아래쪽에 놓으면 폭탄은 터지지 않고 입수할 수가 있게 된다. 그 폭탄으로 길이 막힌 곳으로 가서 일을 마치자. 보스는 전의 고리아테에게 했던 방법으로 클리어하면 된다.

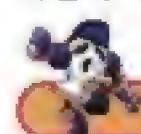
폭탄이 터지지 않게 해라!

스테이지 5-6

보스는 지금까지 싸워왔던 보스와는 현저히 차이가 나는 초강력 레벨의 보스이다.

그의 정체는 5-4 스테이지에서 만났던 바론이다. 그러나 이번에 그의 능력은 전보다 3배는 강해져있다. 우선 그의 방패를 뺏자. 그리고 기회를 봐서 칼도 마저 빼앗아버리자. 그 다음 방패나 칼로 바론을 2대 맞추면 바론이 타고 온 것이 새로 변한다. 이 새는 머리를 잡아서 아래로 당기면 된다. 새의 깃털 광선은 가까이서 맞으면 한방에 죽을 정도의 위력을 가지고 있다.

하지만 다행히도 깃털 광선은 거리가 짧아서 아래쪽으로 내려가 있으면 맞지 않는다. 계속 머리를 잡아당기다 보면 시점이 바뀌고 일방적으로 공격을 당하는 것을 볼 수 있을 것이다. 총알은 다 피하고 미사일이 날아 올 때 B버튼을 연타하면 멋진 장면과 함께 바론이 죽는 모습을 볼 수 있을 것이다.

깃털 광선은 아래쪽으로 피하자

바론이 죽자 마지막 보스 곤발은 모습을 드러내고... 보스는 지난 스테이지들에서 죽였던 스팅거와 바론, 고리아테를 살려 낸다.

스테이지 5-7

우선 희미하게 글씨가 올라가는 것을 볼 수 있을 것이다. 그 글씨를 잡아서 흔들어 보면 붉은 색으로 글씨가 바뀔 것이다. 그걸 보스에게 던지자. 늦게 던지면 사라지므로 빨리 던지는 것이 좋을 것이다.

곤발은 최후의 일격을 쏜다. 마리나가 일격을 맞는 순간 그 사이로 누군가가 뛰어든다. 그의 정체는 바로 박사였다. 박사는 마리나를 대신해서 일격을 맞고 죽는다. 마리나는 슬퍼 눈물을 흘리자 갑자기 박사가 일어나서 장난이었다고 말한다. 마리나는 분노를 참지 못해 박사를 은하계 밖으로 날려 버린다.

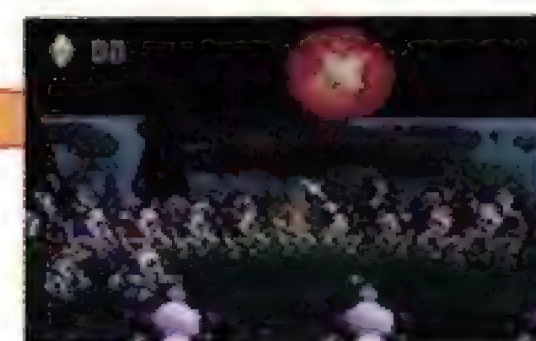
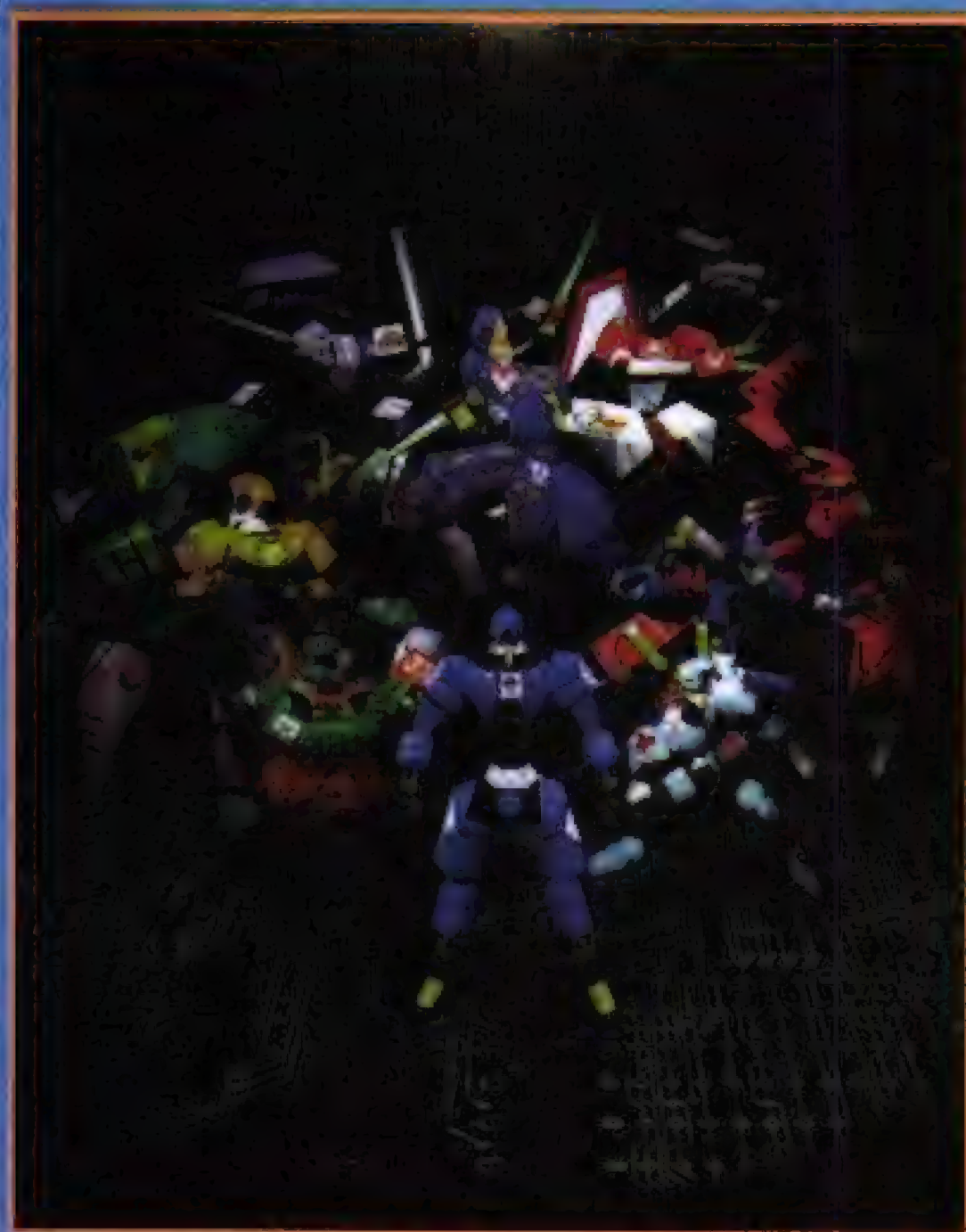
스테이지 5-8

이번 보스들은 지난 스테이지에서 모두 죽였던 스팅거, 바론, 고리아테이다. 이들은 자신들이 가지고 있었던 로보트들을 모조리 합체시켜서 공격을 한다. 이 로봇은 발로 찍을 때가 있는데 그 발을 잡아서 위로 던져버리자. 나머지 총으로 쏘는 공격은 재빨리 로보트 아래로 대쉬를 해서 피해 버리자. 그리고 뒤쪽으로 가서 마징가 제트의 브레스트 파이어와 같은 공격을 할 때는 열심히 달려서 피하자.

다리를 잡아서 던지자.

마리나는 결국 세명의 로봇을 없애는데 성공한다. 이때 박사님이 다시 나타나고 마리나는 박사님을 또 다시 지구 밖으로 던져버린다.

스테이지 5-9

왕국은 다시 평화를 찾고 왕은 이들을 만난다. 폭죽이 터지고 왕국은 잔치를 벌인다. 엔딩은 5-10 스테이지로...

잔치를 벌이는 왕국 사람들

이것은 PS판 버추얼 파이터다!

제로 디바이드 2

전작에 비해 엄청나게 변모된 「제로 디바이드2」, 여러 가지 격투게임의 장점들을 적절하게 적용시킨 것과 그밖에 독창적인 아이디어들. 이와같은 「제로 디바이드2」의 매력은 격투 매니어들을 새로운 파이팅의 세계로 빠져들게 할 것이다.

■제작사 : 줌
■장 르 : 3D격투 액션
■현지 발매일 : 97년 6월 27일
■현지 발매가 : 5,800엔

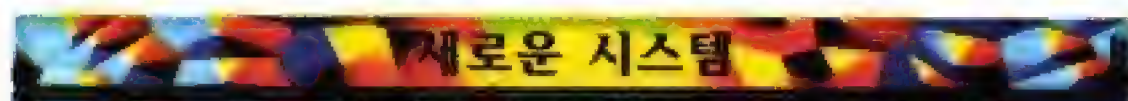
그래픽	★★★
조작감	★★★★
연출	★★
사운드	★★★
독창성	★★

최고의 격투 게임들의 장점만을 채용

제로 디바이드2는 여러 3D격투게임 시스템의 장점을 모아놓았다. 특히 버철 파이터2를 연상하게 하는 대쉬는 플레이어들에게 짜릿한 손맛을 느끼게 해주며, 또 철권의 10단 콤보를 연상케하는 콤보 시스템은 시원스러운 느낌까지 더해준다.

제로 디바이드2의 기본 기술들, 예를들어 다운되었을 때 K버튼을 연타해서 일어나면서 상대를 공격하는 기상 공격같은 것들은 거의 모방했다고 봐도 과언이 아닐 정도이다.

그리고 캐릭터의 기술들을 봐도 버철 파이터와 파이팅 바이퍼즈의 기술을 섞어놓은 듯한 느낌도 든다. 이렇게 다른 게임들의 시스템의 장점들을 모아놓았더라도 그 게임만의 독창성이 없다면 그 게임은 별로 인기를 끌지 못할 것이다. 하지만 제로 디바이드2는 독창적인 시스템이 상당히 많다.

새로운 시스템

링아웃 회피

제로 디바이드2의 독창성이 가장 돋보이는 부분은 다음에 설명하는 부분이다. 캐릭터가 어떠한 조건에서든지 뒷걸음질치다가 링 밖으로 떨어졌을 때 캐릭터는 겨우 링끝을 잡고 버티고 있는다. 그러다가 상대에게 손을 카운터로 짝히거나 하면 링아웃이 된다. 또는 링을 잡은 채로 옆으로 이동도 가능(→or↘, ←or↙) 하고 공격 버튼을 누를 경우에는 링 안으로 뛰어들어와 상대를 공격한다. 이것은 어떠한 격투 게임에서도 찾아볼 수 없었던 부분이다.

끝까지 버티어 봐...

아머 벗기

파이팅 바이퍼즈와 똑같은 아머 벗기같지만, 제로 디바이드2의 아머 벗기는 일종의 도발이다. 파이팅 바이퍼즈의 경우에는 아머를 벗으면 방어력이 떨어지고, 스피드는 빨라지지만 제로 디바이드2에서는 방어력, 스피드는 물론 어떤 것도 달라지는 것이 없다. 커맨드는 →↓←↑P+K

너 정도는 아머가 없어도 충분해

AB모드

일종의 기 모으기(KOF의 기 모으기와는 다름). AB모드의 커맨드는 ↑G이다. AB모드를 입력하면 캐릭터가 기를 모으듯이 잠깐동안 하얗게 된다 이 짧은 순간에 기술을 사용하면 파워도 세지고, 띄우는 기술이라면 원래 뜨는 높이에 1.5배를 띄울 수가 있어 니킥 후 섬머같이 평소에 잘 히트되지 않는 연속기도 히트시킬 수 있다.

이 순간에 띄우기 공격을 해자

AB모드의 반격

AB모드는 반격도 가능하다. KOF 시리즈의 기 모으기 반격은 상대의 기 게이지를 소멸시키는 것이었는데 AB모드는 게이지를 모으는 것이 아니기 때문에 차이가 있다. 반격 방법은 상대가 AB모드

를 하자마자 AB모드를 거의 동시에 입력하는 것. 성공하면 상대 캐릭터는 잠깐동안 얼어버린다. 이때 상대를 공격하면 된다.

AB모드의 반격 타이밍은 처음에는 어렵지만 트레이닝 모드에서 충분히 연습하면 보고 반격이 가능하다.

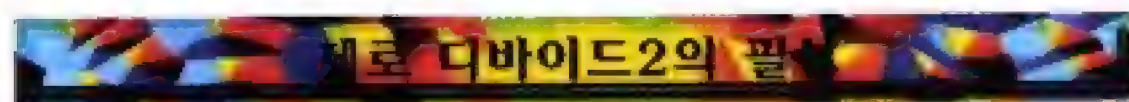
캐릭터 컬러 자유 선택

캐릭터 선택시 컬러도 마음대로 지정할 수 있다.

1. 방향키을 위로 향한 채로 캐릭터를 선택하면 2P캐릭터의 컬러를 선택 가능하다.
2. SELECT+임의의 키로 선택을 하면 버튼에 따라 8가지 컬러를 고를 수가 있다

의문의 숨겨진 캐릭터

제로 디바이드2에는 숨겨진 캐릭터와 숨겨진 스테이지가 존재한다. 우선 숨겨진 캐릭터의 발견 방법은 임의의 캐릭터로 엔딩을 보면 중간보스인 녹스(NOX)와 최종보스 이브(EVE)를 선택할 수가 있게 되고 이브로 엔딩을 보게 되면 네코(NECO)와 모도키(MODOKI)가 나온다. 2개의 숨겨진 스테이지는 네코와 모도키를 고를수 있게 되면 자동으로 나오고, HARD모드에서 이브로 노컨티뉴 엔딩을 보면 2개가 더 생긴다.

제로 디바이드2의 필

기본적인 이동 방법은 버철 파이터2와 동일하고 다운 시 일어나는 방법은 버철 파이터3와 같다. 또 측면 이동도 있는데 →G(화면 바깥쪽으로 측이동), ←G(화면 안쪽으로 측이동)가 그 커맨드이다. 그리고 낙법도 있는데 낙법은 땅에 떨어지자마자 G+P+K를 입력하면 캐릭터가 노랗게 되며 딜레이 없이 캐릭터가 일어난다.

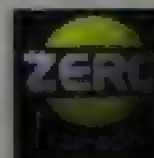
기본 커멘드

기술명	커맨드
펀치	P
킥	K
가드	G
전진	→ or →
후진	← or ←
앉아전진	↘ or ↘
앉아후진	↙ or ↙
소점프	○
대점프	○
달리기	→→
대쉬	→→
백대쉬	←←
앉아 대쉬	↘↘
앉아 백대쉬	↙↙
카운터 킥	KK (상대를 정점까지 띄웠을 때까지 입력)

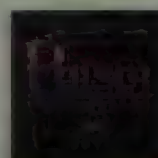
다운시

기술명	커맨드
중립	N
굴러 일어나기	↓

기술명	커맨드
뒤로 굴러 일어나기	←
앞으로 굴러 일어나기	→
화면 안쪽으로 굴러일어나기	GG
바로 일어서기	P+K+G(바운드시)
바로 웅크린상태로 일어서기	↓P+K+G(바운드시)
중단 기상공격	KK
하단 기상공격	↓KK

캐릭터별 기술표

제로 (ZERO)

엑스탈 타워 붕괴후 자기증식한 프로그램중에 가장 안정된 변화를 이룬 공성 프로그램. 다채로운 콤비네이션과 올라운드적 성능을 가지고 있다. 스피드와 파워도 비약적으로 상승. 내부의 뼈대는 생체구조를 시뮬레이트하고 있다.

기술명	커맨드	판정	데미지
원투	PP	상상	23
콤보2히트	PK	상상	34
더블킥	KK	상상	48
레이드3	PPP	상상상	40
콤보베이식	PPK	상상중	37
레이드4	PPPK	상상상상	58
콤보히트	→PP	중	42
레이드킥하이	←KK	중	50
레이드 킥 로우 스핀	←K↓K	상하	25
미들킥 스핀	↖KK	중중	53
엘보 킥	→→P K	중상	36
엘보 킥 하이	→→P KK	중상중	53
엘보 킥 로우 스핀	→→P K↓K	중상하	47
콤보 히트 스핀킥	→PPK	중중상	72
레이드 스핀킥	←↘P PK	중중중	80
엘보 스톰	←↘P P	중중	55
레이드 스페셜	←↘P P →P+K	중중중	105
스핀펀치	←→P	상	17
스핀킥	←→K	상	25
니킥	→K	중	37
보디히트	→P	중	20
토우커터	↖K	상	50
보디히트	→P	중	20
토우커터	↖K	상	50
라이징 봄	↓→P	중	32
버티컬와인더	←→K	중	50
레이드엘보	→→P	중	30
인터럽터	←↘P	중	28
엑제트레이커	←→P+K	중	62
슬라이스킥	←K	하	16
스웨엘보	↘P	중	27
스피어헐턴	K+G	중	37
레이드킥	←K	상	13
원핸드 스루	P+G	상던지기	40
넥 러쉬	→←→P+G	상던지기	60
힐 스탬프	↓↓P+G	상던지기	50
립 백킥	P+G	적배후	50
레이드 캐치	←P	상P반격	30

타우 (TAU)

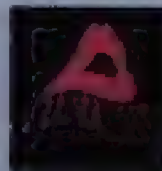
전갈같은 형태를 한 공성 프로그램. 전보다 이동력을 향상시키기 위해 유니트 축소를 감행했다. 특수한 뼈대형태를 이용한 예측하기 힘든공격으로 상대를 유인한 뒤 강력한 꼬리공격으로 마무리를 짓는다

기술명	커맨드	판정	데미지
W스냅	PP	상상	24

기술명	커맨드	판정	데미지
Y 스냅	PK	상상	30
Z스냅	PK+G	상중	30
더블니	→KK	중중	35
콤보맨더스	PPK+G	상상중	51
더블 리팬트건	→→PP	중중	53
콤보 사이드 크로	↘PK	중상	35
콤보 윕 러쉬	↘PKK	중상상	75
사이드 크로	↘P	중	25
스트레이트 크로	→P	중	25
틸 어퍼	↘K+G	중	37
사이드 킥	→→K	중	30
틸 스윙	K+G	상	50
그랜드 스패리트	←K+G	중	62
어퍼 니	→K	중	37
리패드 건	→→P	중	31
메탈 핀	→→K+G	중	40
틸 로우 스윙	↓K+G	하	25
버기 롤	→↓←P	중	50
윕 러쉬	→K+G	중	50
니들 스루	P+G	상던지기	50
T스윙	←↙↓↘→P	상던지기	100
백 프립	→→→P+G	상던지기	60
본 스퀴즈	↘P+G	하던지기	70
홀드 스로우	P+G	적배후	70

와일드3 (WILD3)

해커들의 리더격 존재인 엑세가 만든 유일한 공성 프로그램인 와일드3는 제작자의 의도를 반영해 보다 흉폭한 성격으로 변모했다. 칼을 버리고 총을 소형화 함으로서 이동력을 한층 배가시켰고 전선을 이용한 풍부한 기술이 첨가되었다

기술명	커맨드	판정	데미지
머신건 스트레이트	PP	상상	20
와일드2	PK	상상	30
스핀 니	←P→K	상중	45
퀵	→→→PP	상상	36
슈터	→→→PPP	상상상	61
로우 슈터	→→→PP↓P	상상하	56
더블 로우 킥	↓KK	하하	20
턴 쇼트	←→P	상	25
턴 킥	←←K	상	24
스핀 너클	←P	상	25
와일드 태클	←←→P	상	50
하이바 엘보	←P+K	중	30
하이바 쇼트	↓↘→P	중	22
로우 쇼트	↓↙←P	하	25
니 킥	→K	중	37
브레이크 건	P+K	중	50
드릴 킥	→K+G	상	30
스윙 건	←→P+K	중	56
와일드 펀치	←↘P	상	31
파드리 팁	↓P	-	-
스피드	→→→P	상	18
체이크	↓P+K	-	-
와일드 어퍼	↘P	중	32
라이트 엘보	→P	중	27
언록헤드	→P+K	가드해체 상	15
프랜버스터	P+G	상던지기	50
파일드라이버	→↓↙P+G	상던지기	75
파워봄	↘P+G	하던지기	60
백드롭	P+G	적배후	50
월 스트라이크	←P+G	벽잡기	70

이오 (IO)

자신의 형태의 원류가 고양이라는 사실을 자각하고 그 생태를 적극 연구했다. 이상적인 스피드는 캐릭터중 제일. 다채로운 발기술이 풍만하고 높은 스피드의 공격을 연발하는 모습은 고양이 그 자체이다. 전과 비교해 실루엣이 대담해졌다

기술명	커맨드	판정	데미지
퀵네일	PP	상상	20
콤보2히트	PK	상상	30
콤보3히트	PPP	상상상	34
콤보 턴 스핀 커트	PPK	상상중	46
콤보 로우 스핀 커트	PP↓K	상상하	42
콤보 힐 커터	PPPK	상상상중	72
힐 스매쉬	→PK	중중	40
킨드 스매쉬	→PKK	중중상	70
소드 커트	↘KK	중중	30
힐 마설트	↘KKK	중중상	44
퀵 로우 스핀	P↓K	상하	27
PK로우 스핀	PK↓K	상상하	62
섬머솔트 스매쉬	→PK↖K	중중중	75
턴 네일	←→P	상	18
턴 킥	←→K	상	25
섬머솔트 킥	↖K	중	62
네일 스매쉬	→P	중	20
니 킥	→K	중	38
플리스 킥	→→K	중	24
힐 킥	P+K	하	15
네일 스트레이트	→→P	가드해체 상	15
백 섬머솔트킥	↖K	중	37
캣 스탠드	↓P+K	-	-
캣 슬라이딩	캣스탠드중 PK	하	37
힐 스핀킥	캣스탠드중 K	중	30
네일 스크래쳐	캣스탠드중 P	하	37
캣 리드	캣스탠드중 →P	상	10
턴 힐킥	캣스탠드중 K	중	30
캣 스텝	캣스탠드중 G	-	-
힐 프레스트	P+G	상던지기	40
플리스 스트렌러	→→K+G	상던지기	50
핸드 록 엘보	P+G	적배후	50
에스코트 홀드	→P	상P반격	30
스위치 잡	↗G	-	-
에스캡 롤	↖G	-	-

드래코 (DRACO)

드래곤 형태의 비인간형 공성 프로그램. 전보다 한층더 드래곤 같은 용모로 변모했다. 이번에도 기묘한 풋워크와 컴비네이션을 이루는 화염과 강력한 꼬리공격은 건재. 날개가 좀 더 커지기는 했지만 하늘을 날지는 못하는듯 하다

기술명	커맨드	판정	데미지
틸 턴	→→KK	중중	48
하이 브레이즈	→→P	상	16
어퍼 브레이즈	↓○P	대공	16
로우 브레이즈	↙P	하	12·36
몽고리안 펀치	←→P	중	30
숄더 틸	←→K	중	30
틸 다이브	↓K	하	30
더블 해머	↓P+K	중	30
대쉬 어퍼	→→P+K	중	30
헤드 버드	→P	중	31
드래곤 어퍼	↘P	중	28
드래곤 브서	←P	가드해체 상	14
암 너클	P+K	중	37
더블 체인	↘P↘P	다운	20
트리플 체인	↘P↘P↘P	다운	27
하이바 헤드	P+G	상던지기	60

기술명	커맨드	판정	데미지
드래곤 넙	↓↘P+G	상던지기	60
내츄럴 헌터	→↘↓↙←P	상던지기	100
드래곤 녹	↘P+G	하던지기	70
드래곤 비트	↘↘P+G	하던지기	80
헤이 드래곤	↘↘↘P+G	하던지기	90
히비 스텝	P+G	적배후	60

네레이드 (NEREID)

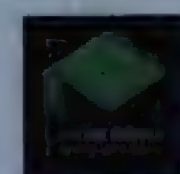
에일리언을 연상케하는 네레이드는 좀더 과격해진 형태로 바뀌었다 네레이드의 가장 큰 특징인 드릴은 보다 메카닉적으로 보이기는 하지만 쉴드내부는 에일리언같은 조직으로 감싸져 있다.

기술명	커맨드	판정	데미지
언페어 커터	←P	중	18
턴 드릴	←←PP	상	19
풀 킥	←K	중	25
패드 백 로우 킥	←←K	하	20
더블 캇터	PP	상	20
커터 엣지 힐	↘PK	상	32
하이 츠	PPP	상상상	35
콤보 스투피드	↘KK	중상	47
해비 네일	PP P	상상중	50
크레이지 머신	P P	중상	37
크레이지 머신2	P PP	중상상	54
크레이지 머신3	P PPP	중상상상	76
롯 드릴	←PP	중중	45
백 암	적이 뒤에 P	중	12
백 암2	적이 뒤에 PP	중상	24
백 암3	적이 뒤에 PPP	중상상	36
넌센스 머신	적이 뒤에 PPPK	중상상상	37
백 호버링	적이 뒤에 G	-	-
힐 햄머	K+G	중	25
더티 어퍼	↓P	중	30
윌러 네일	P	중	20
드릴 킥	→P	중	27
블러디 츠	P+K	중	37
가딤 드릴	↓P	하	37
크루 킥	←K	하	25
비스트 스텝	K+G	중	37
힐 에지	↗K	중	50
드릴 드라이브	←→P+K	중	56
컨닝 버스터	→←P+K	중	35
스위치 턴	↓P+K	-	-
더블 스틱 킬러	P+G	상던지기	49
크레이지 드릴	↙←P+G	상던지기	60
바드 스루	적이 뒤에 P+G	던지기	80
U백	P+G	적배후	-

픽셀 (PIXEL)

알렉스가 새로 프로그래밍한 인간형 공성프로그램 간호부 같은 용모와 적십자 마크를 뜻하는 듯한 트레이드 마크의 의미는? 가냘픈 몸에 숨어 있는 경쾌한 풋워크와 스피드는 제로나 이오에게 뒤지지 않는다

기술명	커맨드	판정	데미지
더블 터치	PP	상상	22
터치 하이킥	PK	상상	28
하이킥 터치	KP	상상	48
트리플 터치	PPP	상상상	37
리틀 하트	PPPP	상상상상	50

기술명	커맨드	판정	데미지
틱 케어 스페셜	PPPPP	상상상상상	70
콤보 흡업	←K+GK	중중	51
발레리나 스핀	←←PK	중중	47
콤보 너스 숏트	PPPK	상상상중	79
트리플 터치 로우 스핀	PPP↓K	상상상하	70
트립 펀치	←←P	상	18
트립 킥	←←K	상	25
큐어 엘보	→P	중	27
에이드 니 킥	→K	중	37
히트 인 액션	K+G	중	37
프리팜 케어	→P	중	30
너스 숏트	→K+G	중	37
너스 로우 스핀	↓K+G	하	30
패러라이즈 스윙	↘P	상	15
프리티 태클	←→P	중	31
큐트 어퍼	P+K	중	35
홈 에이드 킥	←K+G	중	37
레스트	↓P+K	-	-
레스트 로우 펀치	레스트중 P	하	10
릴렉스 로우 킥	레스트중 K	하	15
릴렉스 더블 로우 킥	레스트중 KK	하하	30
릴렉스 트리플 로우 킥	레스트중 KKK	하하하	39
레스트 롤 레스트	레스트중 P	중	37
누즈 다이브	↑P+K	백이동	30
와인드 어퍼 숏트	P+G	상던지기	50
너스 크래커	↓↘P+G	상던지기	60
백 투 백	↘P+G	상던지기	-
이아치 봄	P+G	적배후	60
트립 어퍼	←P	상P반격	30
롤 킥	←P	중K반격	30

캔서 (CANCER)

토어가 새로 개발한 거대한 두부를 가진 기묘한 유니트. 원형은 제로 보인다 지뢰와 빔, 소형 폭탄등 여러 가지 특수 장비를 많이 지니고 있는 듯하지만 기본적인 파워는 대단하다 타우와 비교해도 훨씬 기묘해 보이는 존재

기술명	커맨드	판정	데미지
크랩 세컨드	PP	상상	19
그랩 하이킥	PK	상상	31
크랩 서드	PPP	상상상	31
크랩 어퍼	←P+KP	중중	41
스크류 크라우즈	→P+KP	중중	32
스크류 크라우즈2	→P+KPP	중중중	49
스크류 크라우즈3	→P+KPPP	중중중중	58
스크류 크라우즈4	→P+KPPPP	중중중중중	75
BBK	↘PK	중중	39
세컨드 BB	PP ↘P	상상중	40
세컨드 BBK	PP ↘PK	상상중중	69
트리플로터리	PPPK	상상상중	60
스큐어링 턴	←←P	상	25
로터리 킥	←←K	중	30
브링 크라우즈	←P	상	30
어퍼 사이드 킥	→K	중	30
보디 프로	↘P	중	23
쉐이크 컷터	→P	중	20
어파 드래프트	←→P	중	34
M80	→↘P+K	중	62
L16C	→↘↓↙←P	상상	54-68
그래네이드 스루	←↙P	하	20
프로텍트 버블	↓P+K	-	-
마인드 라이브	↓P+K	하	30
크라우즈 촘	←P+K	중	37

PLAY STATION

기술명	커맨드	판정	데미지
스핀 크라우즈	←P+K	중	27
스턴 헤드	P+K	중	43
언더 훅	↘K+G	하	25
크랩 호일	←K+G	중	50
언더 사이드 킥	↓K+G	하	25
파운드 캐키	P+G	상던지기	50
쉐이크 보디	↓→P+G	상던지기	60
백 브리카	←P+G	상던지기	60
백 보디슬램	P+G	적배후	70

이오스 (EOS)

일본풍을 풍기는 공성 프로그램인 이오스는 네크워크상을 배회하면서 수행을 이라는 개념을 이해하게 된것으로 보인다 때문에 던지기 반격기 등 사용하는 기술이 매우 다양해져 유도와 가라데를 결합시킨듯한 기술을 사용하게 되었다

기술명	커맨드	판정	데미지
이장장	PP	상상	20
이장첩	PK	상상	30
허리이장첩	→P+K ↓P+K	상하	48
청권	→→P →P	중중	45
삼장봉	PP →P	상상중	42
삼장귀와	PP ↓K	상상중	24
이장장	PP	상상	20
이장첩	PK	상상	30
하리이장첩	→P+K ↓P+K	상하	48
청권	→→P →P	중중	45
삼장봉	PP →P	상상중	42
삼장귀와	PP ↓K	상상중	24
경각	↓→K	상	37
상리첩	←P+K	상	25
중리첩	↙P+K	중	23
하리첩	↓P+K	하	23-28
역도	→→P	중	31
갈멸	↓→P	중	31
참국	↘P+K	하	35
첨봉	→P	중	27
귀와	↓K	중	30
배활	←→P+K	중	37
재수장	↗P	상	15
천판 엎어치기	P+G	상던지기	50
던지기	→→P+G	상던지기	60
정강이차기	←↓P+G	가드해체	-
첩 되돌리기	↓P+G	하던지기	60
귀두락	P+G	적 배후	70
굳히기	←P+K	상P반격	40
유도 넘기기	←P+K	상K반격	40
유도 누르기	↙P+K	중P반격	40
유도 꺾기	↙P+K	중K반격	40
유도 반격	↓P+K	하P반격	40
유도 튕기기	↓P+K	하K반격	40

시그너스 (CYGNUS)

시그너스는 같은 레오나드에게서 만들어진 프로그램인 이오스로부터 수행 개념을 카피해서 보다 강력해 지기위해 자신의 이도류에 트릭키하고 스피디한 공격개념을 도입했다 내부공격도 이오스의 동양 주술적 요소를 많이 도입했다

기술명	커맨드	판정	데미지
이장인	PP	상상	21
이장인	PP	상상	21

기술명	커맨드	판정	데미지
참각	PK	상상	28
상질풍	KK	상상	47
멸	PPP	상상상	35
화	PPPK	상상상상	70
하질풍	↓KK	하하	25
대시계2시	↓P+KK	중상	20
대시계3시	↓P+KKK	중상상	25
대시계4시	↓P+KKKK	중상상상	30
대시계5시	↓P+KKKKK	중상상상상	35
대시계6시	↓P+KKKKKK	중상상상상상	40
대시계7시	↓P+KKKKKKK	중상상상상상상	45
대시계8시	↓P+KKKKKKKK	중상상상상상상상	50
검비좌두	↓PP	중중	60
쇄	P ↓K	상중	25
재	PPP ↓P	상상상하	63
아	PPK	상상중	58
가짜시계	↓P+K →K	중	32
윤살	←→P	상	14
윤각	←→K	상	25
발꿈치 떨구기	→→K	중	30
상배	←→P+K	중	30
시계	↓P+K	중	12
비지두	↗P	중	36
검배기	→P	중	27
하대좌두	↗P	하	25
비천도	←P	중	37
천공칼날	→P	중	31
유기	↘→K	중	32
정강이 쏘개기	K+G	하	25
오진구	K+G	벽이용 중	51
승천	→→P+K	상	25
귀점군	←P+K	중	50
월하난무	P+G	상던지기	50
수차	↓→P+G	상던지기	60
혹	↓P+G	상던지기	-
가마니떨구기	P+G	적배후	50
실칩	→K+G	벽이용	-

녹스 (NOX)

중간보스로 제로와 비슷한 기술을 쓰지만 오리지널 기술이 추가되어 있다

기술명	커맨드	판정	데미지
3F3F	PP	상상	18
3F80	PK	상상	28
8080	KK	상상	41
3F3F3F	PPP	상상상	34
3F3F80	PPK	상상중	30
3F3F3F80	PPPK	상상상상	47
017A80	→PP	중중	31
017A3F80	→PPK	중중상	51
020080	←KK	상중	43
020100	←K ↓K	상하	20
FC0300	→P ↓K	상중	55
FC0100	←P ↓K	상하	50
0300	→K	중	37
017A	→P	중	36
06017A	→→P	중	30
060300	→→K	하	16
0360	↘K	상	50
AC	K+G	중	30
0200	←K	상	13
FC	←P	상	20
80	↗P	중	32

기술명	커맨드	판정	데미지
0404017A	←——P	상	50
017C	←P+K	중	30
032C	→K+G	상	37
68	P+G	상던지기	50
060401A6	——P+G	상던지기	60
076D	↓↓P+G	상던지기	50
E9	↘P+G	하던지기	60
68·08	P+G	적배후	50
FC'0C	←P	상P반격	30

최종보스 버파의 듀얼같은 존재로 전 캐릭터의 기술을 약간씩 가지고 있다

이브 (EVE)

기술명	커맨드	판정	데미지
러브 드리이브	PP	상상	20
러브 킥	PK	상상	28
러브 머신	PPP	상상상	35
러브 윈드	PPK	상상중	42
러브 타이푼	PPPK	상상상중	61
섬머 오브 러브	PPP↘K	상상상중	78
러브 허리케인	PPKK	상상중중	60
러브 토네이도	PPKKK	상상중중상	75
러브 레이드	↘KK	중중	42
러브 어썰트	↘KKK	중중상	45
러브 스매쉬	←K+GK	중중	51
러브 펀 펀치	←←P	상	17
러브 펀 킥	←←K	상	22
러브 어퍼	↘↘P	중	37
러브 미사일	←↙↓↘→P	중	34
러브 슬레이셔	→P+K	중	27
러브 아아치킥	←K	중	30
러브 썸머	↖K	중	50
크루 랩 썸머	↗K	중	37
스태핀 러브	P+K	하	15
러브 엘보	→P	중	27
미들 러브	→K	중	37
러브 태클	←—P	중	31
러브 스트라이크	←K+G	중	37
러브 데스터 하이	←P+K	상	31
러브 데스터 미사일	↙P+K	중	28
러브 데스터 로우	↓P+K	하	20
러브 푸셔	↘P	상	15
러브 재라시	P+G	상던지기	49
러브 에스컬레이션	↘←P+G	상던지기	60
러브 슬레이브	↓○P+G	상던지기	60
러브 어택	↘P+G	하던지기	50
러브 킬삭	P+G	적배후	50
러브 파커 하이	←P+K	상P반격	30
러브 파커 미들	↙P+K	중P반격	40
러브 파커 로우	↙P+K	중K반격	30
러브 캐타	↓P+K	하P반격	40
러브 캡처	↓P+K	하K반격	40

줌의 마스코트 캐릭터. 전작에서의 명물이었던 댄스잡기가 삭제된 것은 약간 유감이다.

네코 (NECO)

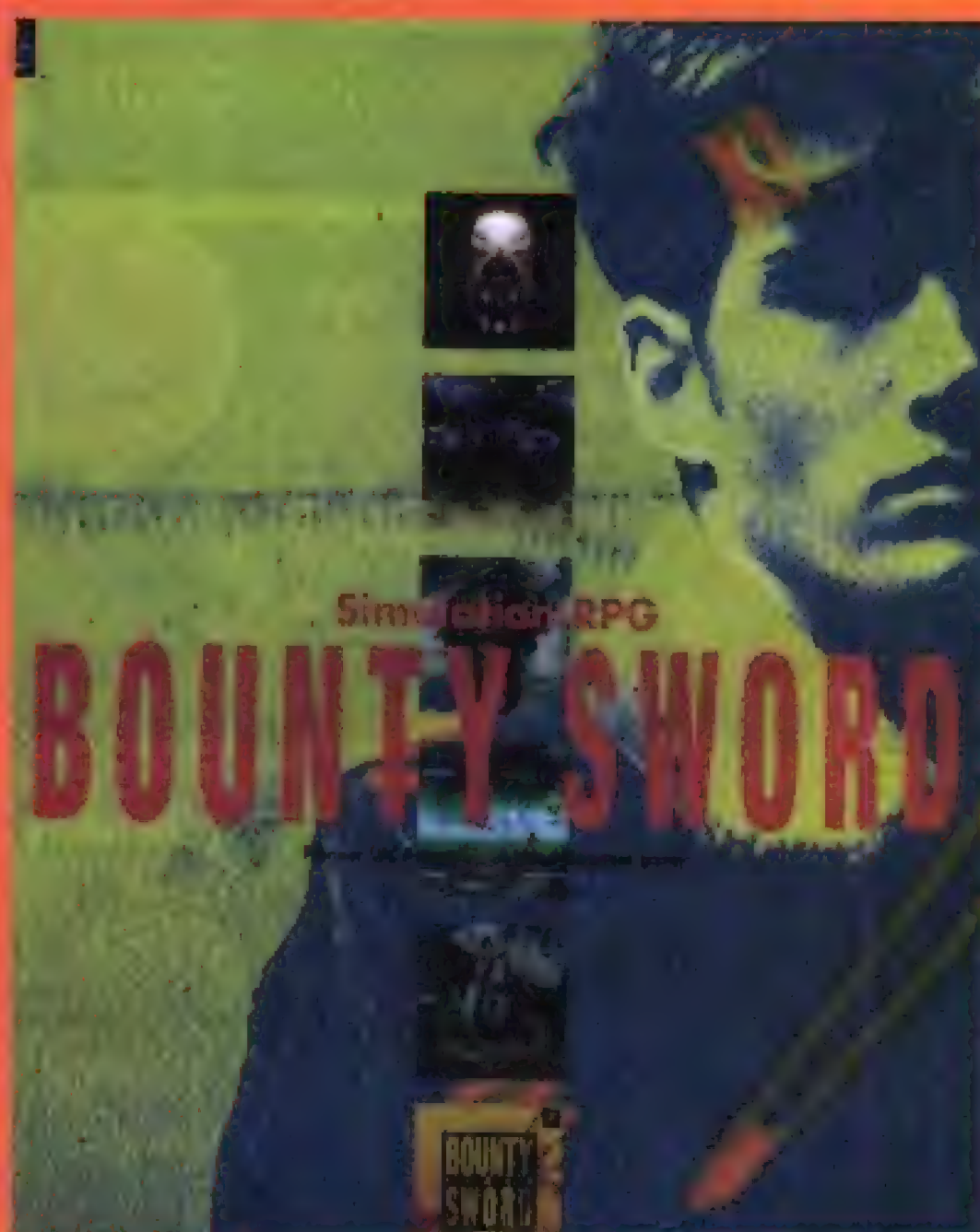
기술명	커맨드	판정	데미지
열권 '97	PP	상상	20
초열권 '97	PPP	상상상	35
하드로 진화한 나의 주먹과 차기	PPPK	상상상상	50
극적으로 결정한 나의 주먹과 하단치기	PPP↓K	상상상하	66
의외로 내 다리도 잘 움직이는군	↘KK	중중	48
이 썸박함에는 나도 공포를 느꼈다	→P↘K	중중	53
이 기술은 그 여름을 생각나게 하지	P↓K	상하	30
너무나도 날카로운 나의 섬머	↖K	중	40
너에게로 가고 싶은 나의 주먹	P+K	중	30
나의 부드러운 발놀림	K+G	하	37
아! 나의 액제	←—P+K	중	50
너의 심장을 직격하는 나의 팔꿈치	→P	중	30
나를 멈추게 할 수 있을까	→→K	중	30
그날 나는 바다에 있었지	↓K+G	하	37
나의 발로 휘감아 주겠어	←K	중	30
오!나의 우워~~~~~!!	↘P	중	37

패러디 캐릭터로 이브의 몸에 네코를 머리로 가지고 있는 캐릭터. 기술은 모두 이브와 같다.

모도키 (MODOKI)

기술명	커맨드	판정	데미지
어떻습니까	PP	상상	20
어떤 느낌입니까	PK	상상	28
좋습니까	PPP	상상상	35
여깁니까	PPK	상상중	42
여기는 어떻습니까	PPPK	상상상중	61
이것은 어때요	PPP↘K	상상상중	78
여기도 좋습니까	PPKK	상상중중	60
아프면 말하세요	PPKKK	상상중중상	75
이쪽은 어떻습니까	↘KK	중중	42
효과가 있습니까	↘KKK	중중상	45
그럼 여긴 어때요	←K+GK	중중	51
이건 좋습니까	←←P	상	17
여기도 좋습니까	←←K	상	22
아픕니까	↘↘P	중	37
아래부터	←↙↓↘→P	중	34
싫습니까	→P+K	중	27
여기도	←K	중	30
아~~~~	↖K	중	50
아~~최고	↗K	중	37
좋네요	P+K	하	15
이대로 계속	→P	중	27
이 감촉	→K	중	37
효과	←—P	중	31
멋져요	←K+G	중	37
위도 좋아요	←P+K	상	31
한가운데도 좋아요	↙P+K	중	28
아래도 좋아요	↓P+K	하	20
예	↘P	상	15
어쩔 수 없어요	P+G	상던지기	49
나도 같이 타러 갈래	↘←P+G	상던지기	60
아, 이렇게 대단하다니	↓○P+G	상던지기	60
네가, 네가, 네가	↘P+G	하던지기	50
나는 너를 이런 꼴으로	P+G	적배후	50
위쪽, 역시 위쪽이야	←P+K	상P반격	30
나도 한가운데가 좋아	↙P+K	중P반격	40
아래쪽? 아래	↙P+K	중K반격	30
하하하하! 그거	↓P+K	하P반격	40
하하하하! 호라!!	↓P+K	하K반격	40

Simulation RPG

BOUNTY SWORD

그는 전장의 무법자로 돌아왔다

바운티 소드 퍼스트

전장을 둘러싼 한 사나이의 고뇌와 갈등을 그린 전쟁 시뮬레이션 게임. 바운티 소드가 슈패판을 리메이크하여 플레이 스테이션에 등장했다. 리얼타임 배틀, 풍부한 플래스 등의 특징을 가지고 있으며 매우 난이도가 높다는 것이 시뮬레이션 매니아들의 눈길을 끌 만하다.

PlayStation

■제작사: 파이오니어 LDC
■장르 : RPG
■발매일: 97년 6월 6일
■발매가: 5800엔

항목	평가
그래픽	★★
조작감	★★★
스토리	★★★★
연출	★★★
사운드	★★★★★
독창성	★★

기본시스템

STORY

신력 4095년 에우로페아(エウロペア)대륙의 평화는 무참히 부숴졌다. 그 주인공은 황제 에류시온이 이끌고 있는 신조연방 올드바(オルドバ). 올드바의 침략은 에류시온이 고대 병기 '기신(機神)'을 손에 넣으면서 시작됐다. 신의 초병기인 '기신'을 손에 넣은 올드바의 다음 타겟은 북에 위치한 국사군 '라인 메탈(ラインメタル)왕국'. 10년전 이 라인 메탈 기사단에서 추방당한 남자가 있었다. 지금은 현상금 사냥꾼으로써 하루하루를 보내고 있는 소드라는 사나이. 이 남자 소드가 알 수 없는 소녀와 만남에 따라 그의 얼어붙은 시간이 움직이기 시작한다. 올드바연방으로부터 쫓기고 있는 퓨리스라는 소녀. 그녀는 그 황제 에류시온의 사랑하는 딸이었다. '제가 당신을 고용하겠어요 아버지를 죽여주세요!' 소녀의 한마디로 소드는 다시 전장으로 돌아오게 된다. 이 때문에 자신의 운명의 톱니바퀴가 어긋나기 시작한 것도 모르고….

주요등장인물

소드(ソード)

전설의 성기사. 마스터 오브 소드라고 불릴 때도 있었지만 어떤 사건에 의해 '동료 살인자 소드'라는 오명을 가지고 은퇴하게 된다. 그후 상금 사냥꾼으로 지내며 하루하루를 지내고 있다. 31세 O형.

테티스(テティス)

소드와 함께 행동하고 있는 요정. 그에게 구해진 뒤 멋대로 함께하고 있다. 위험을 감지하는 신비한 힘을 가지고 있다.

퓨리스(ブュリス)

수정의 하구에서 소드에게 구해진 소녀. 올드바의 공주이다. 제멋대로 소드를 고용하며 그에게 아버지 암살을 의뢰한다. 12세 O형.

로쟈(ロジャー)

신조 연방 올드바의 압제에 대해 맞서 일어선 반란군의 젊은 검사. 소드를 존경하고 있다. 강한 정의감을 가진 열혈한. 19세 O형.

미란다(ミランダ)

이전에는 에우로페아 대륙 북측에 있는 변경의 마을의 교회 시스터였다. 어릴 적 친구 로자와 함께 반란군에 가세한다. 17세 A형.

마크베스(マクベス)

라인 메탈 국군사대신. 바운티 헌터를 계속하는 소드에게 신경 쓰며 일을 주고 있다.

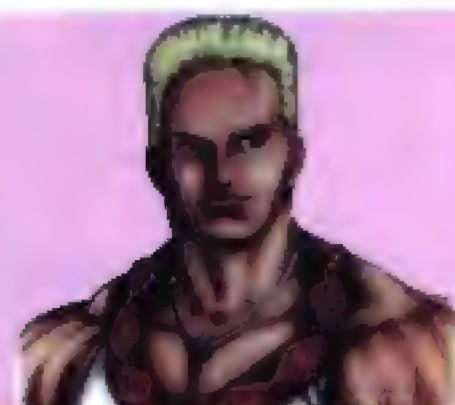
코르츠(コルツ)

라인 메탈 국왕 수도에서 동료로 할 수 있는 상금 사냥꾼의 검사. 소드와는 예전부터 알고 있는 사이. 2장에서 고국으로 돌아가 버리므로 키울 필요는 없다. 58세 O형

헨메리(ヘンメリー)

원래는 양가의 소녀. 수도원에서 시스터를 하고 있었지만 상금 사냥꾼이 되었다. 역시 고국으로 돌아가 버린다. 26세 B형

마우자(マウザー)

맨손으로 드래곤을 쓰러트릴 정도의 힘을 가진 무투가. 드래곤 바스터라고 불린다. 27세 B형.

슈타이어(シュタイア)

로무루스 왕국군 기동 투척 대의 건맨. 조국과 동생의 원수를 갚기 위해 반란군에 참가. 20세 A형

아테나(アテナ)

고향에서는 실버 나이트의 얻을 정도의 힘을 가진 나이트. 연방군의 언니와 대결하기 위해 반란군에 들어온다. 20세 A형

파우스트(ファウスト)

강력한 마력을 지닌 마법사. 전투를 싫어하여 음유시인으로써 살아가고 있다. 28세 A형

류우비(リュウビ)

로무루스 왕국의 검호. 그 검실력으로인해 '재단의 류우비'라고 불렸다. 슈타이어의 옛 친구. 32세 A형

츠키카게(ツキカゲ)

돈이라면 어떤 것이든 하는 냉혹한 닌자마스터. 강한자를 좋아하여 자신보다 강한자라면 누구에게라도 붙는다. 29세 AB형

로븐(ロブン)

풍수사. 매드 사이언티스트적인 면을 가지고 있다. 반란군에 참가하는 진의는 불명. 무언가를 찾고 있는 듯하다. 42세 AB형

신조황제에류시온(神祖皇帝エリュシオン)

신조 연방 올드바의 최고 권력자. 고대 신족이 만들어 낸 초병기 '기신'을 발굴했다. 이 초병기를 이용해 올드바를 대륙 최강의 나라로 성장시킨 장본인이다. 라인 메탈국왕 북 에우로페아를 포함한 전대륙제패를 계획하고 있다.

투장다크로드(闘将ダークロード)

연방군 최강이라고 불리는 척안의 장군. 진홍의 갑옷을 입고 있다. 왠인지 이상할 정도로 소드를 적대시한다.

루네(ルーネ)

돈과 힘이 인간을 행복하게 한다고 믿고 있다. 동생인 아테나와 가족을 버리고 연방의 여장군이 된다.

PLAY STATION

컨트롤러 조작법

방향키 : 커맨드 선택이나 캐릭터의 이동
L1 : 왼편에 있는 동료의 상태를 본다
R1 : 오른편에 있는 동료의 상태를 본다
L2 : 커서가 있는 캐릭터의 작전 지시를 변경
R2 : 캐릭터가 가지고 있는 아이템 사용
△ : 이동 지점을 결정한다
○ : 커맨드 화면의 선택이나 각 지시의 결정
× : 커맨드의 캔슬이나 마법 선택 화면을 연다
□ : 방향키와 함께 누르면 고속 이동이 가능
셀렉트 : 서브 윈도우 타입의 변경

캠프 모드

전투의 준비를 행하는 커맨드

파티(パーティー)

● 편성(編成) : 소드와 함께 전투에 참가할 동료를 결정
● 작전지시(作戰指示) : 각 캐릭터의 지시를 결정
● 이동지시(移動指示) : 자유롭게 전투시키는 '자유 행동(自由行動)', 타겟을 지정하는 '목표는 여기다(目標はここだ)', 지정한 장소에서 대기하며 공격하는 '이 장소에서 공격(この場で攻擊)'의 3가지가 있다. 하지만 캠프 모드에서는 '목표는 여기다'를 결정할 수 없다.
● 적 접근시(敵接近時) : 이동 중에 적의 공격을 받을 때의 대처를 지시한다. '반격우선(反擊優先)' '방어우선(防御優先)' '이동우선(移動優先)'의 3가지가 있다.
● 공격마법(攻擊魔法) : 공격마법을 자동적으로 사용하는지 아닌지를 결정한다. 자동사용(自動使用)의 경우 한계SP까지 정하게 된다.
● 자동회복(自動回復) : HP가 어느정도 감소하면 회복을 할지를 지시한다. '항상 최대(つねにMAX)'에서 '회복안함(回復なし)'까지 5단계로 정할 수 있다.
● 회복수단(回復手段) : HP를 회복할 때 마법이나 도구중 어떤 것을 우선적으로 사용할지 선택한다.
● 그외(その外) : '봐주다(手加減)' '이동속도(移動速度)' 등의 세세한 공격방법과 어떤 적부터 죽여갈지 선택하는 '적선택순위(敵選擇順位)'가 있다. 적선택순위에는 '근접전투타입(近接戰闘タイプ)' '장거리전투타입(長距離戰闘タイプ)' '회복행동타입(回復行動タイプ)' '마법공격타입(魔法攻擊タイプ)'의 4가지가 있다.
● 초기치로 되돌리다(初期値にもどす) : 작전지시에서 설정한 내용을 초기화한다.
● 결정(決定)

능력(能力) : 각 캐릭터의 스테터스나 사용가능 마법 등을 볼 수 있다
용병의 해임(傭兵の解任) : 용병을 해임할 수 있다

도구(道具)

전투나 도구점에서 손에 넣은 도구를 선택하는 커맨드이다.
도구장비(道具裝備), 도구사용(道具使用), 버리다(捨てる)

결의(決意)

전직할 때 사용하는 커맨드로 캐릭터의 레벨 등에 따라 전직할 수 있는 직업이 다르게 된다.

지도를 편다(地圖を開く)

에리어로부터 에리어로 이동하고 싶을 때 사용하는 커맨드. 방향키로 목적지를 골라 ○버튼으로 결정, ×버튼으로 캔슬한다.

에리어 정보(エリア情報):각 에리어의 상황을 알 수 있다
에리어로 들어간다(エリアに入る) : ○버튼으로 그 에리어에 들어간다
캠프로 돌아간다(キャンプにもどる) : 캠프모드로 돌아간다

컨피그(コンフィグ)

컨피그에서는 게임의 환경 변환이나 BGM의 조절 등을 한다

파일(ファイル)

세이브나 로드를 행한다

타운 모드

도구점(道具屋)

사다(買う) : 무기 방어구 아이템을 살 수 있다
팔다(賣う) : 각캐릭터의 장비, 소지품 등을 판다
그만하다(やめる) : 밖으로 나간다

주점(酒場)

정보를 듣다(情報を聞く) : 여러 가지 정보를 들을 수 있다
용병을 고용(傭兵を雇う) : 주점에 있는 용병을 고용한다
세이브(セーブする) : 세이브한다
나가다(店を出る) : 밖으로 나간다

투기장(闘技場)

시합을 고르다(試合を選ぶ) : 참가할 시합의 레벨을 설정
시스템을 듣는다(システムを聞く) : 초보를 위한 어드바이스
나가다(闘技場を出る) : 밖으로 나간다

마을밖으로

배틀 모드

이 게임의 전투는 모두 리얼타임으로 진행된다. 캐릭터들은 플레이어가 아무런 행동을 하지 않아도 자신의 판단으로 행동해 나간다. 하지만 전투를 쉽게 하기 위해서는 플레이어가 직접 지시를 내릴 필요가 있다.

전투개시전 커맨드

배치(配置)
● 맵위에 배치되어 있는 캐릭터들의 위치를 바꾼다. 배치 가능한 범위는 시나리오에 따라 다르다.
정세확인(情勢確認)
● 필드위의 적 배치나 지형을 확인할 수 있다. 또한 적의 스테터스도 볼 수 있다.
작전지시(作戰指示)
● 전투개시전 캐릭터들의 이동방법이나 회복행동 등을 지시해 둔다. '개인' '전체' '일제'로 나누어 지시할 수 있다.
전투개시(戰闘開始)
● 모든 것을 끝낸 후 전투로 들어가게 하는 명령

전투중커맨드 — A. 캐릭터를 지정 했을 때

기·마법(技·魔法)
● 기나 마법을 사용한다. 마법에는 발동시간이 걸리므로 주의하자
작전지시(作戰指示)
● 전투중 캐릭터들의 작전지시를 내린다. 캠프 명령과 동일하므로 참조하자
목표지시(目標指示)
● 100필드내의 범위에서 이동할 목표를 정하게 된다. 2번까지 꺾어질 수 있다
도구사용(道具使用)
● 각 캐릭터가 가지고 있는 도구를 사용하는 커맨드. 전투중에는 아이템 교환이 불가능 하므로 회복용도구는 항상 지니고 다니자
능력(能力)
● 커서가 지정하고 있는 캐릭터의 스테터스를 볼 수 있다
이탈(離脫)
● 전황이 불리할 경우 동료전원을 전장으로부터 이탈시킨다. 시나리오에 따라 이탈할 수 없는 경우도 있다

B. 프리커서일 때

작전지시(作戦指示)
- 전체지시로 각 멤버의 중요항목에 지시를 내린다

능력(能力)
- 파티에 참가한 멤버의 능력, 장비, 기교 등을 볼 수 있다

정보확인(情報確認)
- 화면아래의 서브윈도우를 없애고 필드위의 적이나 아군 캐릭터를 식별하고 싶을 때 등에 사용된다. 셀렉트 버튼으로도 대용된다

승리조건(勝利條件)
- 맵클리어를 위한 조건을 가르쳐 준다. 대부분은 적전멸이지만 때론 시간내의 이동이나 보스의 타도 등이 있다

이탈(離脫)
- 전황에 따라 전장에서 이탈한다

클래스

게임에 등장하는 각 캐릭터에게는 초기 클래스가 결정되어 있으며 일정레벨에 도달하면 상위직으로 전직할 수 있다.

결의

결의란 쉽게 말해 클래스 체인지를 뜻한다. 다른 시뮬레이션 게임과 마찬가지로 일정 레벨 이상으로 올라가거나 아이템에 의해 결의가 가능하다. 한 번 직업의 계열을 결정하면 다른 계열로 바뀌지 않으므로 유의하자.

종류

바운티헌터(バウンティハンター)
- 소드의 최초 클래스로 현상금 사냥꾼이다. 검과 마법을 전반적으로 사용한다

커맨더(コマンダー)
- 소드가 전투의 리더로써 능력을 높이면 이 클래스가 된다

소드마스터(ソードマスター)
- 레벨업에 의한 마지막 클래스. 이지스를 사용할 수 있게 된다

로드(ロード)
- 소드의 마지막 클래스로 능력이 매우 뛰어나다. 바운티 소드 입수후 전직가능

전사(戦士)
- 검을 사용한 근거리 전투를 특기로 하며 방어력이 높다

나이트(ナイト)
- 전사와 마찬가지로 접근전을 주로 하지만 전체적으로 보다 능력이 높다

파라딘(パラディン)
- 나이트보다 능력이 올라간다. 몇가지 필살기도 더 사용할 수 있게 된다

세라펌나이트(セラフィムナイト)
- 이동능력이 매우 뛰어나며 보조마법을 사용할 수 있게 된 파라딘

다크나이트(ダークナイト)
- 마력이 높아지고 특수한 기술을 많이 사용할 수 있는 파라딘

다크로드(ダークロード)
- 아작스의 전용직업으로 다크나이트보다 실력이 월등하다

닌자(ニンジャ)
- 특수한 훈련에 의해 습득한 살인술을 사용한다. 이동속도가 빠르다

닌자마스터(ニンジャマスター)
- 닌자가 가진 능력을 좀더 높인 클래스. 강력한 기술을 재빨리 사용한다

섀도우마스터(シャドーウマスター)
- 아이템으로 전직가능한 닌자계 최고 클래스. 공격이 매우 빠르다

사무라이(サムライ)
- 동방의 이국검사로 도라는 특수한 무기로부터 몇가지 기술을 사용한다

검호(剣豪)
- 사무라이가 가진 도로 싸우는 기술을 연마해내 공격력을 높인 클래스

검성(剣聖)
- 사무라이의 최고 클래스. 능력이 매우 높고 필살기도 늘어난다

아마조네스(アマゾネス)
- 활을 사용한 원거리공격을 특기로 하는 여성전용 클래스. 방어력이 낮다

레디워리어(レディウォーリア)
- 원거리 공격 능력을 높인 클래스. 먼곳의 적을 확실히 노릴 수 있다

발키리(ヴァルキリー)
- 아마조네스계 최고의 클래스. 민첩성이 매우 높아진다

클레릭(クレリック)
- 승병계의 대표적 캐릭터. 보조마법을 주로 사용한다

프리스트(プリースト)
- 클레릭이 좀더 높은 회복능력을 얻은 클래스. 매우 의지되는 클래스

비숍(ビショップ)
- 레벨업으로 가능한 승병계 최고 클래스. 생긴 게 다르다

와이즈맨(ワイズマン)
- 공격마법을 겸비한 승병. 아이템으로 전직 가능하다

소서러(ソーサラー)
- 마법에 의한 원거리 공격을 주로 사용하는 클래스. 접근전에 매우 약하다

위저드(ウィザード)
- 소서러의 장점인 마법에 의한 공격력을 높인 클래스

하이위저드(ハイウィザード)
- 위저드보다 마력이 더욱 높아진 클래스. 레벨업으론 여기까지밖에 전직할 수 없다

스펠마스터(スペルマスター)
- 강력한 공격마법과 약간의 보조마법을 사용할 수 있는 최고의 클래스

건맨(ガンマン)
- 총을 사용하여 공격력이 높은 원거리 공격을 할 수 있다. 마법에 대한 저항력이 낮다는 것이 약점

스나이퍼(スナイパー)
- 공격력이 높은 총을 사용해 원거리로부터 확실히 데미지를 입히는 클래스

무투가(武闘家)
- 강력한 육체를 이용해 싸우는 클래스. 민첩성이 높다

배틀마스터(バトルマスター)
- 무투가의 최고 클래스. 모든 능력이 향상된다

풍수사(風水師)
- 자연의 힘을 이용해 적을 공격하는 클래스. 주문을 외우지 않아도 된다

음양사(陰陽師)
- 풍수사의 파워업판. 새로운 기술을 몇가지 더 쓸 수 있게 된다

사령사(死霊師)
- 죽음을 뛰어넘은 동양의 마법사. 사용가능 기술이 늘어난다. 방어력이 매우 높다

셰이프체인저(シェイプチェンジャー)
- 지정한 자와 같은 능력을 갖게 되는 능력을 지닌 알 수 없는 직업

아이템

이 름	특 징
약초(薬草)	일반적인 상처약. 사용하면 HP가 약간 회복
조합약(調合薬)	고가의 상처약. 약초의 수배의 HP를 회복
마나의열매(マナの實)	정신을 안정시키는 나무열매. SP 회복
마나의엑기스(マナのエキス)	마나의 열매에서 유출된 약물. SP를 크게 회복
해주의향(解呪の香)	체내의 독따위를 없앤다. 광범위 효과
해독제(毒消し)	한명의 독을 없앤다.
회복의마봉석(回復の魔封石)	사용하면 전원의 HP회복
전쾌의마봉석(全快の魔封石)	사용하면 동료의 체력이 꽉찬다
염열의마봉석(炎熱の魔封石)	화이어스톰의 마법이 봉인되어 있다
뇌격의마봉석(雷撃の魔封石)	선더스톰의 마법이 봉인되어 있다
전이의마봉석(転移の魔封石)	사용하면 전장내의 어떤 곳이든 갈 수 있다
바인딩넷(バインディングネット)	적의 발목을 붙잡기 위한 도구
정령수(精霊水)	정령의 힘으로 숲속을 꿰뚫어 볼 수 있다
정령석(精霊石)	정령수의 결정체. 정령수보다 긴시간 효과를 지속
적의오브(赤のオーブ)	시나리오 5의 보물상자
흑의오브(黒のオーブ)	시나리오 16, 19의 보물상자
녹의오브(緑のオーブ)	시나리오11의 사무라이. 14의 보물상자. 25의 드래곤나이트
백의오브(白のオーブ)	시나리오 31,36의 보물상자
청의오브(青のオーブ)	시나리오 33의 리빙스태츄

PLAY STATION

전직아이템

이 름	특 징
세라프의광익(セラフの光翼)	세라펌나이트로 전직하는 아이템
구전단(九轉丹)	시해사로 전직하는 아이템
그림자의오의(影の奥義)	섀도우마스터로 전직하는 아이템
오륜의서(五輪の書)	검성으로 전직하는 아이템
오래된석판(古の石版)	스펠마스터로 전직할 수 있다
흑의엠블렘(黒のエンブレム)	다크나이트로 전직할 수 있다
지의보옥(知の 玉)	와이즈맨으로 전직할 수 있다

반 지

이 름	장비효과	장비후사용시
황소좌의반지(牧牛座の指輪)	방+16 회+10	자신외의 유니트를 잠재운다
염소좌의반지(牧牛座の指輪)	방+14 회+12 마+4	적전체에 현HP이하데미지
쌍둥이의반지(子座の指輪)	방+18 회+6	적을 30초간정지시킴
게좌의반지(かに座の指輪)	공+4 방+9 회+8 마+8	적전체를 공격 일정수치
사자좌의반지(獅子座の指輪)	공+5 방+10 회+6 마+6	90초간 크리티컬히트
처녀좌의반지(乙女座の指輪)	공+12 방+8	전원의 HP SP회복
천칭좌의반지(天秤座の指輪)	방+26 마+18	아군전체에게 이지스
전갈좌의반지(さそり座の指輪)	공+7 방+20 회+9	90초간 무적이 된다
사수좌의반지(射手座の指輪)	공+10 방+12 회+11	직선방향으로 공격
산양좌의반지(山羊座の指輪)	방+18 회+8 마+12	모든적을 원래위치로 워프
물병좌의반지(水瓶座の指輪)	공+9 방+24 마+18	지정한 적의 공격이 모두 실패
물고기좌의반지(魚座の指輪)	공+11 방+16 회+7 마+14	바로전 사망한 유니트 부활
뱀조런사좌의 반지(蛇使い座の指輪)	공+16 방+25 회+27 마+25	5개의 오브를 모은 뒤 포트렌드의 도구점에서 교환가능.

마법과기술

마법 — 소드의 마법

이 름	효 과
힐(ヒール)	범위내 유니트 한명의 HP회복
이지스(イージス)	우리편 유니트가 받는 기나 마법 데미지를 1회 무효화
메가힐(メガヒール)	힐의 강화판

마법사계의 마법

이 름	효 과
에너지볼(エナジーボール)	적유니트 1명에게 화염탄을 던진다
라이트닝(ライトニング)	적유니트 1명에게 번개공격. 사정거리 무제한
화이어스톰(ファイアストーム)	부채모양의 범위내에 유니트에게 화염데미지
마인드블러스트(マインドブラスト)	적유니트 1명을 공격하고 추가로 마비시킴
선더스톰(サンダーストーム)	자신을 중심으로 한 원내의 모든 유니트에 데미지

승병계 마법

이 름	효 과
큐어(キュアー)	우리편 유니트 1명의 이상상태 회복
슬로우(スロウ)	적유니트 1명의 AS MS를 낮춘다. 사정거리 무제한
힐(ヒール)	범위내 유니트 한명의 HP회복
메가힐(メガヒール)	힐의 강화판
브레스파워(ブレスパワ)	우리편 1유니트의 공격력을 올린다
브레스가드(ブレスガード)	우리편 1유니트의 방어력을 올린다
힐올(ヒールオール)	범위내의 아군전유니트의 HP회복

기술 — 소드의 기술

이 름	효 과
세이버소닉(セイバーソニック)	상하좌우중 한방향 일직선상의 모든 유니트 공격
소닉숏(ソニックショート)	세이버소닉보다 약하지만 이동하지 않는다
소닉라이딩(ソニックライディング)	적유니트 1명의 근처로 텔레포트한 후 벤다
하이퍼소닉(ハイパーソニック)	세이버 소닉과 비슷하지만 아군은 공격하지 않는다

나이트계 기술

이 름	효 과
X베기(X斬り)	근처의 적에게 보통공격보다 강력한 데미지를 준다
아크밧사(アークバッシャー)	X베기와 비슷하지만 인간이외의 적에게만 가능하다
스탄브레이드(スタンブレイド)	근처의 적을 공격하고 마비시킨다
드레인세이버(ドレインセイバー)	근처의 적1명에게서 HP를 빼앗는다
번소닉(バーンソニック)	세이버 소닉과 비슷한 아작스의 기술

사무라이계 기술

이 름	효 과
진공베기(真空斬り)	상하좌우중 한방향 일직선상의 모든 유니트 공격
칼등치기(ミネウチ)	근처의 적에게 데미지를 입히고 공격력을 낮춘다
무음참(無音斬)	범위내의 적에게 보통보다 강력한 데미지를 준다
백귀참(百鬼斬)	범위내의 모든 적에게 강력한 데미지를 준다

아마조네스계 기술

이 름	효 과
사우전드어로(サウザンドアロー)	사정거리내의 적에게 강력한 데미지를 준다
파라이즈어로(パライズアロー)	사정거리내의 적에게 데미지를 주고 마비시킨다
레인지프러스(レンジプラス)	1회 사정거리를 연장시킨다

건맨계 기술

이 름	효 과
엘레멘탈브렛드(エレメンタルブレッド)	사정거리내의 적에게 강력한 데미지를 준다
레인지프러스(レンジプラス)	1회 사정거리를 연장시킨다
메탈그레네이드(メタルグレネード)	광범위 공격이 가능한 투척기술

격투가계 기술

이 름	효 과
파군투신(破軍闘神)	자신을 중심으로 원안의 적에게 데미지를 준다
맹호타장(猛虎打掌)	근처의 적에게 강력한 데미지를 준다
낭아봉살(狼牙封殺)	근처의 적을 공격하고 마비시킨다

닌자계 기술

이 름	효 과
십자수리검(十字しゅりけん)	먼곳의 적에게 수리검을 던져 공격한다
분신베기(分身斬り)	근처의 적에게 강력한 데미지를 준다
먼지의술(みじんの術)	자신을 중심으로한 원안의 모든유니트에 데미지
화주(炎走り)	목표를 향해 불기둥이 달려가며 모든유니트를 공격
그림자묶기(影??)	적을 1분간 묶어둔다

풍수사계 기술

이 름	효 과
기문둔갑(奇門遁甲)	자신을 중심으로 원안의 모든 유니트의 패러미터 하강
강암의부술(降岩の符術)	적유니트 한명의 머리위로 돌을 떨어트려 데미지
사선의법(邪仙の法)	자신을 중심으로 원안의 모든 유니트공격+마비
지맥의부술(地脈の符術)	상하좌우중 한방향 일직선상의 모든 유니트 공격
봉술의법(封術の法)	맵위의 모든 유니트의 마법을 봉인

세이프체인저의 기술

이 름	효 과
세이프체인지(シェイプチェンジ)	범위내의 지정한 유니트의 능력을 카피한다

퀘스트모드란?

각 에리어를 클리어한 후 다시 그곳에 가면 이벤트가 일어나거나 그곳의 주민들로부터 어드바이스를 들을 수 있다. 또한 동료가 되어주는 캐릭터도 찾는 경우가 있다. 그러므로 한 번 클리어한 에리어라도 다시 들어가 보는 습관을 기르자. 퀘스트 모드 이동시 ㅁ버튼을 누르고 있으면 이동속도가 빨라진다.

분석에 앞서

이 게임은 멀티시나리오를 채택하고 있기 때문에 게임 중간중간에 선택을 하게 된다. 이 선택에 따라서는 진행방향이 약간씩 달라지지만 큰 흐름에는 관계 없다. 또한 클래스 체인지의 경우 중반 이후 잘 되지 않고 아이템을 이용한 클래스 체인지 또한 되지 않지만 레벨50을 넘은 후부터는 클래스 체인지가 가능해 지므로 꾸준히 레벨을 모으자. 마지막으로 승병계 유니트인 미란다는 아무리 노력해도 레벨을 올리기 힘드므로 승병은 엘마를 레벨55 이후에 바꾸거나 용병을 이

용하자. 게임중에는 12신의 반지를 모두 모아야 하는데 다음 12곳에서 얻을 수 있다. '리파이어스 산맥, 검의 포구, 스파니아고원, 탈테소스의 문, 지브랄탈해협, 오아시스, 아바단강, 잊혀진 계곡, 봉인의 묘지, 절망의 호수 유적의 거리, 태고의 섬'. 12신의 반지는 주인공의 생일에 따라 플레이시마다 등장순서가 다르므로 유의하자.

베스트엔딩을 위해

이 게임에는 5개의 엔딩이 있다. 이것은 퓨리스와 소드의 관계 그리고 진실의 동료를 몇 명 모았는지가 관련된다. 퓨리스와의 관계는 초기치가 8이고 소드와 퓨리스의 대화에 따라 가감된다. 시나리오 분석의 각 장의 마지막 체크 포인트를 참조해서 높여두도록 하자. 동료의 경우 분석대로 따라가면 모두 모을 수 있으며 상성이 나쁜 동료라도 퓨리스와의 관계가 좋다면 떠나가지 않는다. 각 엔딩의 조건은 다음과 같다.

엔딩	조건
초배드엔딩	진실의 동료 6명이하 OR 관계치 6이하
배드엔딩	진실의 동료 7~10명 OR 관계치7~9
노멀엔딩	진실의 동료 11~14인 OR 관계치 10~12
베스트엔딩	진실의 동료 15인 & 관계치 13~19
초베스트엔딩	진실의 동료 15인 & 관계치 20이상

승병들을 키워보자

승병들의 경우 레벨이 잘 올라가지 않는다. 하지만 키울 수 있는 방법이 있다. 승병의 경우 마법사용회수에 따라 경험치를 얻게 된다. 그러므로 투기장 등에서 일부러 적한 명만 남기고 계속해서 힐을 연발해 대는 것이다. 이것으로 조금이나마 쉽게 승병을 키울 수 있다.

제 1 장 시나리오 분석

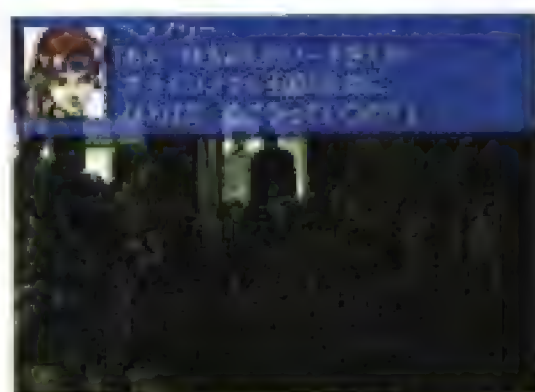
1. 이스트엔드
2. 바운티 헌터
3. 흘러들어온 소녀
4. 역습
5. 다가오는 마수
6. 봉인의 묘지
7. 하이랜드
8. 라인메탈왕국수도

1. 이스트엔드 2. 라인메탈수도 3. 늑대의 숲 4. 수정의 하구 5. 포트렌드 6. 봉인의묘지 7. 하이랜드 8. 라인메탈왕국수도

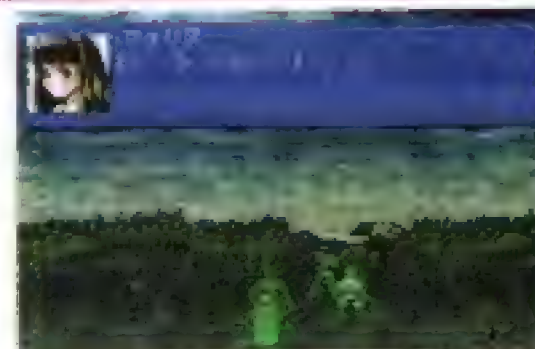
시나리오 1. Battle Wind-전장의 바람
이스트 엔드의초원(イースト・エンドの野)

도적들을 퇴치하는 맵. 소드의 실력을 충분히 맛볼 수 있다. 초기배치의 적들을 죽이면서 상자 2개를 모두 열자. 하단의 적이 도망가면 보스가 나오는데 역시 약하다. 적이 몰려 있을 때에는 세이버 소닉으로 한방에 없애 버리자. 클리어 뒤 라인메탈 수도의 주점으로 가면 대신 마크베스에게서 수정항구로 가서 연방군이 찾고있는 물건을 빼앗아 달라는 의뢰를 받는다. 코르츠와 헨메리를 동료로 얻을수 있다.

시나리오 2. Bounty Hunter -바운티헌터-
늑대의숲(狼の森)

늑대의 숲에 도착하면 언데드 몬스터들이 등장한다. 계속해서 증원해 나오므로 아이템을 얻은 후에는 뭉쳐서 싸우도록 하자. 이곳에 오기 전에 마을의 주점에서 헨메리와 코르츠의 2명을 동료로 해두자. 적들 중 좀비는 독공격을 해오므로 주의하자. 북동쪽의 숲속에는 상자가 2개 숨겨져 있다. 소드의 필살기의 경우 아군도 공격하므로 마구 사용하면 절대 안된다. 맵 왼편에는 습지가 넓게 펼쳐져 있는데 이곳에서는 이동속도가 느려져 적들에게 포위당하기 쉽다. 클리어후 데토닉스가 강제로 동료가 되는데 나중에 가버리므로 키울 필요는 없다.

새로운 동료가 되는 2명

시나리오 3. The Biginning -흘러들어온소녀-
수정의하구(水晶の入り江)

새로운 적인 워독이 등장한다. 이 녀석들은 이동력이 빠르므로 주의하자. 적들에게 헨메리가 포위당하지 않도록 주의하면서 싸우자. 북쪽에 있는 상자에는 능력상승 아이템이 들어있으므로 꼭 얻도록 하자. 별로 어렵지 않게 클리어할 수 있다.

떠내려온 소녀

적들을 모두 물리친 소드일행은 해안에 떠내려온 한 소녀를 발견하였다.
테티스 : 어…? 저길봐! 파도가 밀려간 곳에 사람이 쓰러져 있어! 아아이…여자아이야 11세나 12세정도… 들리니?
코르츠 : 아직 어린데… 입은 걸 보니까 다른나라의 아이인 것 같군…
헨메리 : 대답이 없는데?
데토닉스 : 죽었는지 살았는지…
퓨리스 : 으…응…
테티스 : 정신이 든 것 같아
퓨리스 : 여 여기는… 연방? 아니면…
소드 : 라인메탈왕국이다. 어때? 일어설수 있겠니?
퓨리스 : 옷이 더럽혀져 있어. 그리고 꼭 죽인 것 같아. 당신의 몸에선 피의 냄새가 나.
테티스 : 도와주었는데 그딴말을 하다니!
소드 : 괜찮아. 어쨌든 피냄새는 내게 배어있으니까.
퓨리스 : 보니까 현상금 사냥꾼 같은데 잘됐어. 날 마을까지 데려다 주세요. 알았죠?
테티스 : 설마 연방이 찾고 있던게 이 건방진 여자애야?
소드 : 그런 것 같군
테티스 : 건방지… 다고? 당신 벌레같은 몸으로 잘도 떠들어 대는군?
테티스 : 버 버 벌레에?
데토닉스 : 짜증나는군! 어째서 이런 애를 찾은 거야?
소드 : 괜찮아 어차피 일이니까. 마을까지 보내주지. 근데 네 이름은?
퓨리스 : 이름… 이름따윈… 그래! 그럼 모두들 불렀던 것처럼 퓨리스…라고 불러줘.
소드 : 이름이란 건 그런 거야. 누군가가 떠돈다면 그걸로 된 거지.

소녀는 말했다. 퓨리스라고… 이런 꼬맹이를 어째서 연방은 그정도로 찾으려 하고 있는 것일까…? 하지만 어떻게 되든 상관없는 일이다. 아이이를 마크베스에게 넘긴다면 그걸로 이 일은 무사히 끝난다. 그래 그 다음은 보통때 처럼 술이라도 마시고 마음편하게 침대에 누워버리자… .

PLAY STATION

시나리오 4. The Defensive -역습-
수정의 항구

시나리오 3에서 3분을 넘길 경우 오게 되는 맵. 퓨리스를 맵 아래의 붉은 부분까지 데리고 오면 된다. 하지만 도중에 퓨리스가 적과 접근하게 되면 게임오버가 된다. 퓨리스를 막고 있으면 이동하지 않으므로 아군을 잘 이용하도록 하자. 클리어 뒤 회화이벤트 발생.

시나리오 5. Break Through -다가오는 마수-
늑대의숲(狼の森)

적 부대중에는 닌자가 많이 있으므로 주의하자. 한꺼번에 몰려 오면서 공격해오므로 방어를 튼튼히 해야 할 것이다. 숲안에는 아무것도 없으므로 그냥 지나가도록 하자. 적들을 모두 물리치고 마을로 간 뒤에는 바로 전투가 일어나므로 상점에서 꼭 세이브를 해두자. 회화이벤트 발생.

연방의 추격에서 벗어난 소드는 퓨리스를 마을로 데리고 왔다.
소드 : 여기가 라인메탈의 수도다. 이젠 너를 마크베스에게 넘겨주면 끝나는 거지.
테티스 : 대신 마크베는 방어선의 상태를 보러 간 것 같아. 성에는 아직 돌아오지 않았어.
퓨리스 : 그럼 잘됐네요. 당신 현상금 사냥꾼이였죠?
테티스 : 바운티 헌터야!
퓨리스 : 어느쪽이든 상관없어요. 나를 세블의 항구마을까지 무사히 데려다 주길 바래요.
테티스 : 세블의 항구마을이라고? 바다건너 대륙쪽이잖아? 이 라인메탈왕군 외에는 대부분 연방땅이야 . 세블의 항구도 지금쯤이면….
코르츠 : 지금쯤이면 이나라보다 더 혼란하겠지…
구요! 항구마을에 가면 동료들이 있으니 내가 무사히 도착한다면 1000g를 그 자리에서 지불하겠어요!
소드 : 이렇게까지 되었으니 들려주지 그래? 어째서 연방에게 이기고 있는지를.
퓨리스 : 그거하고 이건 관계 없어요. 받아들일건지 아닌지 그것만 결정하면 되는 거 아녜요?
테티스 : 안돼! 안돼! 소드. 마크베스로부터 받은 의뢰잖아? 이 아이를 확실히 넘겨달라고.
소드 : …하지만 녀석의 의뢰는 연방이 찾는 것이 무엇인지 조사하는 것이지 이 아이를 넘겨주는 게 아냐.
테티스 : 그건 그렇지만…
데토닝스 : 어이 어이! 소드씨? 내가 있다는걸 잊은거 아냐?
소드 : 마크베스에게 보고하려고?
데토닝스 : 뭐 그런 건 아니지만… 어떻게 되든 이아이를 여기까지 데리고 온 건 너의 힘이니까 말기겠어.
소드 : 미안하군
퓨리스 : 그럼 소드씨! 의뢰를 받아주겠죠?

한 남자
포트랜드(ポートランド)

시가전을 끝낸 후 남쪽에 있는 항구로 도착한 소드는 주점에 가서 정보상인에게 세블로 가는 방법을 물어보았다. 정보상인은 세블로 가기 위해선 아하브라는 자의 배를 타야 하지만 그를 이기지 못하면 안된다면서 포기하라고 한다. 하지만 여기서 물러설 소드가 아니다. 곧바로 전투가 시작되는데 아하브와 일대일 대결을 펼쳐야 한다. 그러므로 그전에 커맨드로 전직해 두고 좋은 무구를 사두어야 쉽게 그를 이길 수 있을 것이다. 우선 원거리에서 필살기를 3방쯤 먹인후 끈질기게 승부하자. 아하브는 공격력이 매우 세므로 회복에 주의해야 할 것이다.

아하브 : 내가 졌다! 빨리 죽여라! 강한자만이 살아남는다. 그것이 전장의 원칙이기 때문이다!
소드 : 내게 필요한건 목숨이 아니다. 너의 배를 빌리고 싶을 뿐이다.
아하브 : 5년전의 일이다… 해적들에게 나의 작은 배가 습격당했다. 처도 아이들도 모두 녀석들에게 죽었다. 배는 빌려주겠다. 너라면 자신과 중요한 것들을 충분히 보호할 수 있을것이기 때문이다. 배는 마음대로 사용해라.
소드 : 미안하다.
결국 이렇게 되서 소드일행은 배를 타고 대륙으로 건너갈 수 있게 되었다. 투기장을 나서자 데토닝스가 소드를 불러세웠다.
데토닝스 : 미안하지만 소드. 세블에는 갈 수 없다. 나는 이 왕국의 기사다… 나를 구하기 위해 죽은 예전의 상관을 위해서라도… 알고 있겠지? 이 나라를 지키기 위해 한명이라도 더 전력이 많은편 이 좋다….
소드 : 어쩔 수 없지.
데토닝스 : 미안하지만 이해해주기 바란다. 그리고 이 아이의 일은 마크베스에게 잘 전해주겠다. 그리고 소드… 전에 너의 나쁜 소문들… 그건 모두 거짓말이란걸 알았다… 그럼 이만! 전에 너에게 받았던 도구들은 이곳에 남겨두고 가겠다.

떠나는 데토닝스

시나리오 6. Close Combat! -환상의 시가전-
라인멘탈수도(ラインメタル首都)

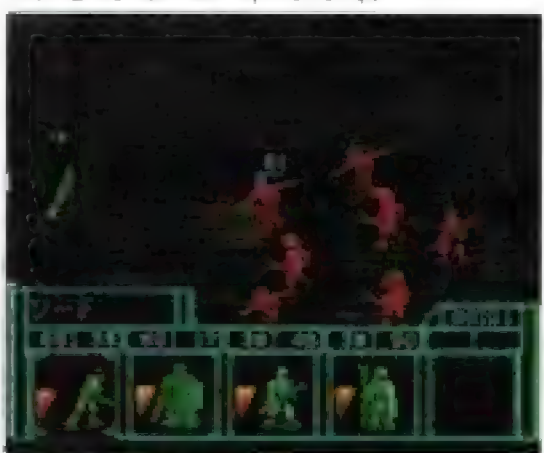
퓨리스의 의뢰를 받은 소드는 정보를 들은 후 남쪽의 항구로 떠나려 한다. 하지만 이미 연방은 마을까지 쫓아온 상태였고, 소드와 일행은 그들을 막아내게 되었다. 마법사들과 궁병등이 떼거지로 몰려나와 높은 곳에서 공격하므로 섣불리 진행하다가는 금방 게임오버가 되고 만다. 일직선으로 모인 적들을 소드의 필살기로 청소하자. 나머지들은 소드의 지원을 맡으면서 적들을 하나씩 없애가자. 회복아이템을 많이 가져가야 하는 것도 잊지 말자. 적은 되도록 마법사들부터 없애자. 제일 아래에 있는 나이트를 공격하면 2번 적 닌자부대가 증원으로 나타난다.

이렇게 소드로 한방에 끝내자

시나리오 7. Twelve o'clock high -머리위의 적-
선상(船上)

배로 여행하던 도중 적의 기습부대가 나타난다. 좁은 배안에서의 전투가 되므로 소드의 필살기를 잘 활용하면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 적수가 3이하가 되면 적의 증원으로 거조 록(ロック)와 대장이 나타나는데 록은 접근전에 무적이므로 마법이나 원거리 기술로 승부하자. 싸움에 자신이 있다면 마을에서 마법사만 동료로 해서 오고 자신이 없다면 마법사와 아마조네스까지 고용하여 5명의 파티를 채운 후 싸우도록 하자. 마법사의 화이어 스톰은 위력적이지만 아군까지 공격하므로 주의하자.

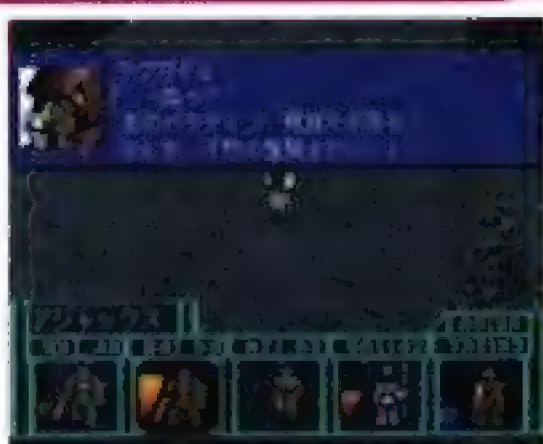
여기서 소드와 필살기를 난발하자

해병대장의 말 때문에 퓨리스가 올도바의 공주였다는 것이 밝혀진다. 회화이벤트 발생.

시나리오 8. Recollections 1 -끝나지않는 꿈-

엘츠대평원(エルツの大平原)

배로 여행을 하던 소드는 10년전의 꿈을 꾸게 된다. 5명의 기사단으로 적과 싸워야 하는데 워낙 강해서 실수하지 않는다면 쉽게 클리어 할 수 있을 것이다. 적을 어느 정도 해치우면 언데드들이 나오는데 역시 별로 어렵지 않다. 동쪽에 있는 보스를 물리치면 꿈에서 깨어나게 된다.

이 녀석을 없애면 된다.

거기서 나의 꿈은 갈라졌다… 눈부신 그날… 분명 우리들은 조국을 위해 수많은 적을 이 손으로 죽여나갔다. 하지만 그 결과로써 기다리고 있는 것은 그 네크로만사가 말하는 것 처럼 단지 끝없는 어둠과 무(無) 뿐이었다. 그후로 얼마 정도의 시간이 흘렀을까… 그리고 나는 배가 마을에 도착했다는 테티스의 목소리에 눈을 떴다. 이 나쁜 꿈을 꾼 후에는 항상 최악의 기분으로 눈이 떠진다. 숙취한 것 보다도 더 드러운 기분이다.

CHECK POINT

아이템

시나리오 5 : 적의 오브 - 적이 가지고 있다
시나리오 7 : 청의 오브 - 적이 가지고 있다
포트랜드 : 뱀사좌의 반지

퓨리스와의 회화

시나리오 4 : (듣지 않는다) +1 / (들어본다)
시나리오 5 : (받는다) / (받지않는다)
시나리오 7 : (예) / (아니오)

제2장

9. 반란의 전사들
↓
세블
↓
10. 암흑의기사 → 13. 드래곤마스터
11. 불패의 성기사
12. 남겨진 것은
14. 복수자
15. 기사로써
16. 마수들의…
미드갈드 해방
17. 지옥의날개
미드갈드
19. 죽음의 도시
20. 조용한침입자
21. 기수 아이드라
22. 이야기 하지 않는…
23. 검의포구
24. 격진의 대지
26. 반격
28. 돌아오지 않는 날들

1. 세블
2. 엘츠대평원
3. 이베리아언덕
4. 오케아노스
5. 에리다누스강
6. 서쪽의 평원
7. 파도박지방평원
8. 스파니아고지
9. 미드갈드
10. 로무르스
11. 말테소스문
12. 검의포구
13. 변경의외산성
14. 지브랄탈해협
15. 리파이오스산맥
16. 현자의 마을

시나리오 9. Freedom Army -반란의 전사들-

항구마을 셀블(港街シェルブール)

결국 소드 일행은 무사히 셀블까지 도착했다.
퓨리스 : 이 마을에 우리들의 동료가 몸을 숨기고 있을텐데…
소드 : 피냄새와 살기군…
퓨리스 : 예?
소드 : 전쟁이다….
코르츠 : 그런 것 같군. 그런데 누가 싸우고 있는 거지?
테티스 : 큰일났어 소드! 선원들에게 들었는데 마을에서 반란군이라고 하는 병사들과 연방군이 싸우고 있대 !
퓨리스 : 큰일이야! 연방군 녀석들한테 이 마을의 아지트가 발각된 거야! 소드! 빨리 연방군을 제거해 줘! 그리고 모두들을 구해줘! 설마 싫다고 하는거야?
소드 : …이거 정말 1000g로 이렇게 마구 사용하다니. 완전 적자인데? 뭐 어쩔 수 없지 우선 해볼까…?
퓨리스 : 꼭 이겨야 해! 알았지?
헨메리 : 꽤 걱정없이 말하는군! 정말, 이 공주님은….
소드 : 그럼 간다!

마을에 도착한 소드일행은 반란군과 연방군이 싸우고 있다는 소식을 듣고 이것을 도우러 간다. 이 전투에는 적의 4천왕 중 한명인 맹장 레오파트가 있지만 소드를 확인하고는 사라진다. 생각보다 어렵지 않은 맵으로, 빨리 아군을 도와주러 가자. 서쪽에 있는 두명은 NPC이므로 조정할 수 없다. 클리어후 로자가 자신들의 리더가 되달라고 물어오는데 아니라고 대답해도 이야기가 진행되지 않으므로 '예'라고 하자. 회화이벤트 발생.

퓨리스 : 모두들! 저에요 퓨리스!
로자 : 퓨리스님! 무사하셨군요!
미란다 : 퓨리스님이 무사하시다니! 역시 신의 가호가…
로자 : 그런데 그자는?
퓨리스 : 나를 여기까지 데려다 준 바운티 헌터 소드에요.
미란다 : 소드…? 그 이름은 설마?
로자 : 그래! 10년전 전란에서 무적을 자랑하던 라인배달왕국군 제17 독립기단. 그 리더를 알고 있었다고 하는 불패의 성기사… 또 다른 이름은 마스터 오브 소드.
미란다 : 그렇다면 부탁드립니다. 소드씨. 우리들의 리더가 되어주지 않으시겠습니까?
로자 : 간 싸움에서 우리들을 여기까지 이끌어 준 베테랑 기사도 죽었습니다.
미란다 : 반란군의 이름을 떨쳤을 때는 수많은 동료들이 있었지만 지금은 우리들 둘뿐….
로자 : 지금 우리에게 필요한 건 누구라도 그 이름을 알고 있는 강하고 신용할 수 있는 리더입니다. 부탁드립니다! 우리들의 리더로!
소드 : 이미 떠나버린 배다. 그리고 왕국으로 돌아가도 지금은 할 일도 없을 것 같고.
로자 : 가, 감사합니다! 소드님이 리더라면 분명 각지에 퍼져있는 반란의 전사도 모아질 것입니다. 저는 로자 전사입니다. 연방의 북쪽 소국에서 기사가 되는 수행을 해왔습니다.
미란다 : 저는 미란다 승병입니다. 로자와 함께 살아남은 최후의 반란군의 한명입니다.
로자 : 딱 두명뿐인 반란군이지만 소드님과 함께 싸우겠습니다.

시나리오 10. Dark Lord -암흑의기사-

항구마을셀블(港街シェルブール)

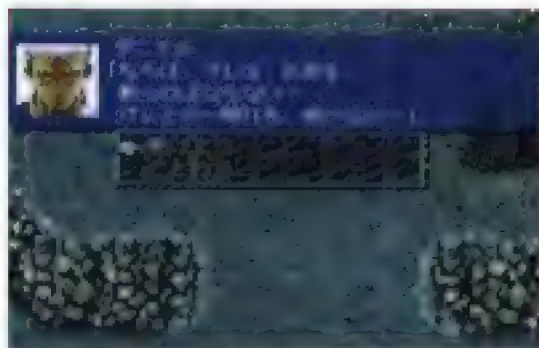
소드는 반란군의 리더가 되었다. 그후 마을을 떠나려는 그를 찾아온 남자가 있었으니 바로 투장 다크로드. 다크로드는 자신의 정예부대의 포위망을 뚫고 도망가 보라고 하며 사라졌다. 매우 어려운 맵이다. 적의 레벨이 매우 높으므로 정면승부는 피하자. 마법사나 승병들은 한방에 죽게 되므로 데리고 오지 말고 소드와 1~2명정도의 기사부대로 편성하자. 맵이 시작되면 최소한의 적들만을 상대하면서 북동쪽의 붉은색 에리어로 모든 캐릭터를 이동시키자. 거인은 방어력과 공격력이 매우 높으므로 되도록 피해가고 어쩔 수 없을 경우에는 필살기로 승부하자. 전투전에 마을에서 무구를 새로 장만하는 것이 가장 중요하다.

맵을 클리어했을 때 웨리스와의 관계가 11이하인 경우 코르츠와 헨베리가 일행을 떠나게 된다. 다음에는 2개의 루트를 고르게 된다. 한 개는 미드갈드마을을 해방시키는 것이며 나머지는 공군기지를 치는 것이다. 미드갈드를 택할 경우 시나리오 13으로 가고 공군기지를 택할 경우 11로 가게 된다. 동료를 다 모으고 싶은 경우에는 공군기지를 추천.

이곳까지 모두를 데리고 오라

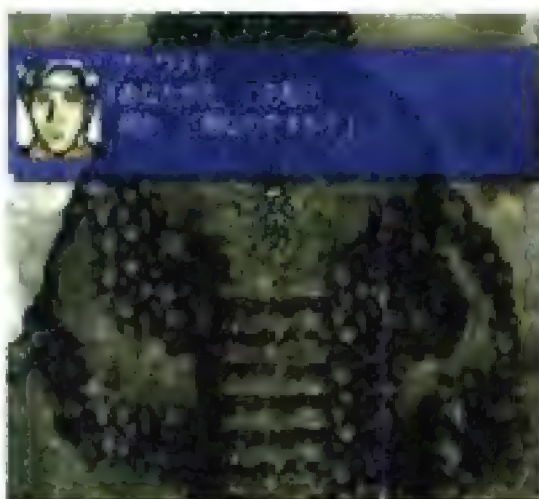
시나리오 11. Master of the sword -불패의 성기사-

엘츠대평원(エルツ大平原)

10년전의 엘츠 대평원에서 소드는 옛동료인 다니엘을 만나게 된다. 승리조건은 적의 전멸이지만 소드가 다니엘 근처로 가면 다니엘이 대결을 신청한다. 이것을 받아들여 그를 이기게 되면 무기를 얻을 수 있다. 회화이벤트 발생.

대결을 받아들일 것인가?

시나리오 12. It is up to you -남겨진 것은…-

이베리아언덕(イベリアの峠)

불패의 성기사 클리어후나 지옥의 날개 클리어후 올 수 있다. 공중이동이 가능한 적들만 나오므로 조심해서 싸우자. 별로 중요한 스테이지는 아니다. 하지만 퀘스트 모드에서 만나는 파우스트는 멧서나의 주점에서 손에 넣을 수 있는 류트[リュト]를 가지고 가면 질문을 해온다. 거기에 [善だと思う][はかなこもろいもの][それで終わり][他人のために生きる][信じている]를 순서대로 선택하면 파우스트를 동료로 할 수 있다. 단 라린이 아군이 되어있는 경우 웨리스와의 관계가 17이하인 경우 누군가 한명을 선택하지 않으면 안된다. 루트를 선택하게 되는데 로자가 죽은 경우 강제로 시나리오 18로.

엄청난 마력의 소유자 파우스트

테티스 : 소드! 누군가 있어요! 보아하니 음유시인이나 여행자 같은데…
소드 : 아니… 설마…
테티스 : 예?
소드 : 자신의 의지로 억누르고 있지만 엄청난 마력의 소유자다….
로자 : 하지만 겉으로는 보통의 음유시인으로 보일 뿐인데….
루븐 : 느껴지는군 강한 암흑의 힘이… 하지만 악인은 아닌 것 같네요. 그렇군. 보아하니 어둠에 휩싸일 만한 마음을 하프를 튕기면서 억누르고 있군… 강한 마음을 지닌 진정한 대마도사입니다.
파우스트 : 당신들 저에게 무슨 볼 일이죠? 말 안해도 알 수 있습니다. 당신도 연방군과 마찬가지로 저에게 힘이 되어달라는 것이군요? 하지만 저는 저 자신의 힘을 두려워 하고 있습니다. 그래서 이렇게 떠돌고 있는 것이죠. 그것이 나를 악의 운명으로부터 도망치게 해줄 유일한 방법입니다…

시나리오 13. The Fighter -드래곤바스터-

오케아누스(オケアヌス)

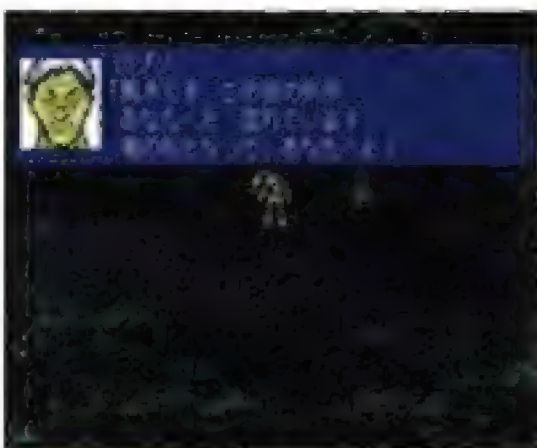
테티스 : 소드 저길 봐! 누군가가 드래곤과 싸우고 있어!
로자 : 정말 쓸데없는 짓 하는 녀석이군! 혼자서 드래곤에게 이길 리가 없지!
이란다 : 하지만 이런 변경의 땅에서 도대체 무엇을 위해?
테티스 : 연방의 병사는 아닌 것 같은데… 도와줄 거야? 소드?
소드 : 아니 그럴 필요는 없는 것 같은데?
마우자 : 흥! 큰 도마뱀 주제에 귀찮은 녀석이군 이앗!
테티스 : 대단해!
마우자 : 응? 너희들은 누구지?
퓨리스 : 당신 연방을 쓰러트리기 위해 우리들에게 협조하지 않을래요?
마우자 : 연방? 그게 뭐야? 먹는 건가?
로자 : 실례지만 공주님 별로 저런녀석 도움따윈….
퓨리스 : 쉿! 조용히 해봐요.
마우자 : 나는 오케아노스에서 마을의 어린아이들을 먹어버린 이 드래곤을 따라 8일밤낮을 달려왔다.
테티스 : 오케아노스라면 유명한 무사의 이름… 아마 그 후예인 것 같네요.
마우자 : 그 연방이란 녀석이 매우 나쁜놈인가?
퓨리스 : 예! 아주 나쁜 녀석들이에요.
마우자 : 흉폭한 드래곤보다도?
퓨리스 : 그래요 연방은 드래곤들도 병사로 사용하니까 드래곤보다도 나빠요.
마우자 : 좋아! 오케아노스의 사명은 악을 이 주먹으로 무찌르는 것! 내 이름은 마우자! 너희들의 동료가 되지!

처음에 마우자를 만나는 이벤트가 일어난다. 그후 적들이 등장하여 전투가 일어난다. 적들은 전부 닌자들로 떼거지로 몰려와 배우 견뎌내기 힘들다. 적을 한 곳에 몰아놓고 소드의 필살기로 해치우자. 상단의 상자는 적이 가지고 도망가 버리는데 워낙 전투가 어렵기 때문에 보물을 다시 빼앗기란 하늘의 별따기. 나중에 다시오면 닌자마스터와 싸울 수 있게 된다. 마우자가 퓨리스에게 설득되어 아군이 된다. 대화이벤트 발생.

맨손으로 드래곤을 죽이는 마우자

시나리오14 Revenge-복수자-

에리다누스강(エリダヌス川)

10년전 소드와 싸웠던 라그갈드과 다시 싸우게 된다. 녀석은 살아있는 한 계속 사자를 불러내므로 빨리 녀석을 노리는 것이 좋다. 하지만 바로 앞의 다리가 끊어져 있으므로 오른쪽으로 빙 돌아가야 한다. 마법사가 있다면 계속해서 보스만 노리도록 해놓으면 의외로 쉽게 클리어할 수 있다. 전체적으로 보물상자가 퍼져 있으므로 되도록 모두 회수하도록 하자. 클리어 이후 다시 오면 풍수사 로븐을 동료로 만들 수 있으며 2명의 마을사람들에게 정보를 들을 수 있다. 이 정보는 꼭 들어두자. 또한 들을 때마다 정보가 계속 바뀌므로 여러번 말을 걸어야 한다.

로븐을 동료로 만들자

시나리오 15. Knighthood -기사로서-
서쪽평원(西の平原)

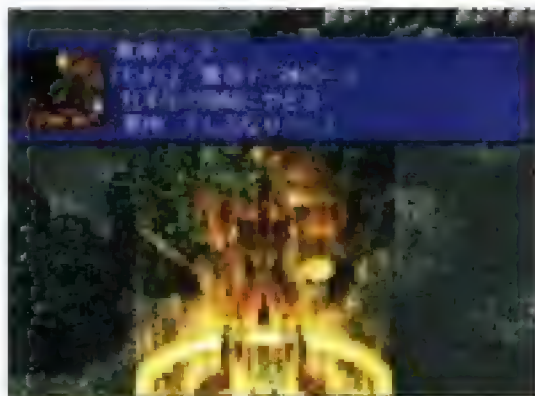
폐허가 된 마을에 도착한 소드 일행은 도적단의 습격을 받게 된다. 도적들은 궁병 도적 위독으로 구성되어 있는데 별로 어렵지는 않다. 로븐의 위력을 실감할 수 있는 맵. 적들은 보스를 공격하기 전까지 계속 등장한다. 적보스는 붉은색 도적인데 공격하면 목숨만 살려달라고 한다. 불쌍하니까 살려주자(윗부분 선택). 그후 마을로 가면 두목의 말대로 수많은 아이템을 얻게 된다. 또한 마을에 있는 아테나를 동료로 할 수 있게 된다. 클리어 후 캠프화면에서 정말 미드갈드로 진격할 것인지 아니면 적의 공군기지로 진로를 돌릴지를 결정하게 된다. 대화이벤트 발생.

아테나 : 내 이름은 아테나. 생활이 어려웠기 때문이니 마을사람들의 행동을 용서해 주십시오… 그리고 그것을 막지 못했던 힘없는 저를 벌해 주십시오.
소드 : 아니… 신경쓰지 마라.
아테나 : 저도 예전에는 이름없는 변경의 나라에서 가디언으로써 호위기사를 하고 있었습니다. 마을사람들이 저렇게 된 것도 모두 연방의 악정이 원인… 당신들은 연방과 싸우는 반란의 전사라고 하셨죠? 부디 저를 동료로 써 주십시오.
아테나 : 감사합니다. 저도 한때는 언니와 함께 실버나이트라 불리던 자.
테티스 : 하지만 그 언니는 어디에 있죠?
아테나 : 언니는 기사의 명예를 버리고 연방군으로 들어가버리고 말았습니다.
소드 : 괜찮은가? 실제의 언니와 싸우게 될지도 모른다.
아테나 : 아니요. 그것이야 말로 저의 소망. 조국을 버리고 연방에 그 몸을 판 바보같은 언니를 가능하다면 이 손으로… 그러지 못한다면 전란속에서 죽어간 아버지도 어머니도 동생도 그 한을 풀지 못할 것입니다.

시나리오 16. The Beast -야수들의 울음소리-
파도봐지방(パドヴァ地方)

헬바운드나 자이언트 등의 고레벨 몬스터가 등장한다. 하지만 별로 어렵지 않으므로 레벨을 모은다는 생각으로 싸우자. 서북족 나무 아래에 있는 상자를 놓치지 말자. 나중에 퀘스트 모드에 와도 전투를 할 뿐이다. 대화이벤트 발생

시나리오 17. Flight from glory -지옥의 날개-
스파니아고원(スパニア高原)

적의 공군기지이므로 엄청난 비행부대와 싸워야 한다. 초반에는 록과 그리폰들이 떼거지로 몰려오는데 1부에서 보단 위협적이지 않다. 하지만 승병이나 마법사들은 2방에 죽어 버리므로 잘 보호해 주자. 적들을 어느정도 물리치면 드래곤 나이트 부대가 증원군으로 오는데 역시 별로 어렵지는 않다. 화면 제일 아래 오른쪽에 있는 상자는 얻기 힘드므로 빨리 움직여서 얻은 후 적을 전멸시키자. 중앙에 있는 마법사 2명도 골치거리이므로 이동력이 높은 캐릭터를 보내자. 첫 번째 반지를 찾은 후 다시오면 반지를 찾을 수 있다.

나중에 오면 반지를 모을 수 있다

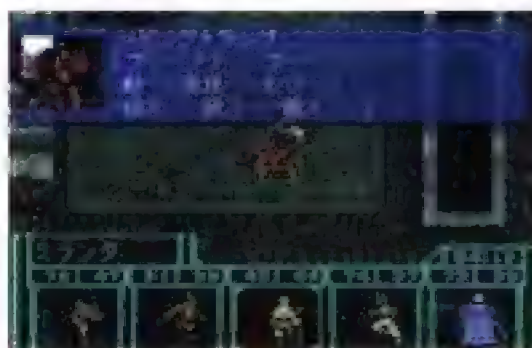
시나리오 18. Battle of Midguld -미드갈드 해방-
미드갈드의거리(ミッドガルドの街)

역시 소드의 예상대로 미드갈드에는 적들이 기다리고 있었다. 레오파드는 소드에게 몇마디 던지고는 부하를 남기고 사라진다. 지형이 매우 불리하다. 양쪽의 언덕에 마법사들과 고정포대가 있는데 고정포대의 위력은 별로 세지 않으므로 우선은 마법사들을 원거리 공격으로 없애자. 중간 부근까지 우리편이 진행하면 갑자기 적의 증원이 나타난다. 나이트 부대가 아군을 포위하듯 나타나므로 절대 마법사들을 떨어트려 놓지 말자. 고지대의 마법사들을 없애기 힘들다면 적을 유인해서 물리치는 전법을 사용하자. 클리어 뒤에는 데토닉스와 이벤트 발생. 다음으로 가기전에 미드갈드에서 장비를 보강하도록 하자.

시나리오 19. In The Romulus -죽음의 도시-
로무루스(ロムルス)

10년전의 대전은 동로무루스와 북라인메탈 2대국의 국경에 걸친 작은 다툼에서 시작되었다. 하지만 천일에 걸친 대전의 결과 양대국은 그 교우를 회복하여 대륙은 평화의 시기로 흘러갔다. 그 평화를 부순 것이 돌연 먼 남쪽에서 침공해 온 연방군.

신조연방 올드바였다. 동쪽의 대국 로무루스왕국의 수도는 제일먼저 연방의 공격을 받았다… 왕도 로무루스… 예전에는 아름다움을 자랑하던 이 도시는 지금엔 폐허의 산이 되어 버렸다.

적의 공군기지와 미드갈드의 보급기지를 박멸한 해방군은 시브랄탈해협으로 가기 위해 남쪽으로 남하했다. 그곳에는 로무루스왕국의 폐허가 남아 있었다. 초반은 쉽게 풀어나갈 수 있다. 좀비와 굴들을 모두 물리친 후에는 상자들을 모두 열어보자. 그중에는 상자괴물이 숨어 있다. 특히 중앙에 있는 상자에는 리빙트랩이 있는데 이 녀석은 HP가 매우 많으므로 주의하자. 또한 녀석을 없애면 언데드들이 왕창 등장하므로 죽이기 전에 모든 팀원들을 한 곳으로 모아두는 것이 좋다. 증원으로 적이 17마리나 등장하므로 주의해야 할 것이다. 클리어 후 탄환목걸이(弾丸のネックレス)를 장비하고 퀘스트 모드로 다시오면 슈타이어를 동료로 할 수 있다.

이 녀석이 살아있는 함정

슈타이어를 동료로

슈타이어 : …움직이지 마라! 너희은 누구냐? 연방이냐? 아니면 좀도둑이냐?
소드 : 놀라운 걸… 아직 사람이 살아 있었다니?
슈타이어 : 대답해! 그렇지 않으면 쏜다!
소드 : 반란군이다. 연방과 싸우고 있는. 나는 일이 있어 리더를 하고 있는 소드다.
슈타이어 : 소 소드라고? 설마 그 불패의 성기사 마스타 오브 소드?
소드 : …꽤 오래전 이야기다. 그런 이름으로 불린 적도 있었지.
슈타이어 : 몰랐군… 이런 짓 해서 미안하네. 나는 로무루스왕국군 기동투척대의 슈타이어. 동료들은 섬광의 슈타이어라고 부르지.
모자 : 분명 들은 적이 있어. 백발백중의 실력을 지닌 로무루스의 건맨이라고.
아테나 : 기동투척병… 근대병기인 핸드건이나 라이플을 사용한 기동력을 지닌 중공격부대인가?
퓨리스 : 하지만 그 기동투척대의 병사가 어째서 이런 곳에 홀로?
슈타이어 : 보잘 것 없는 이야기지. 나는 이 나라를 지키기 위해 국경의 최전선에서 동료들과 필사로 싸웠다지 나를 남겨놓은 동료들은 전멸했지만 어떻게든 국경을 지키는 건 가능했다. 하지만 돌아와 보니… 고향인 왕국은 이 모양이다. 영광의 왕립육군도 왕립수군도 그리고 근위부대까지도 흔적없이 사라졌다… 살아남은 녀석의 말로는 이 마을에 살던 나의 여동생도 연방군의 상관에게 죽은 것 같다… 젠장! 나는 자신의 조국은 커녕 동생조차 지켜주지 못한 패배자다! 하지만… 패배자에게는 패배자 나름대로의 결의… 라는 게 있다! 소드 나를 반란군에 참가시켜 주길 바란다! 이 손으로 여동생의 원수를 갚고야 말겠다!
소드 : 대 환영이다. 연방군을 쓰러트린다는 목적을 지닌 다는 어디의 누구라도 뜻을 같이하는 동료다.
슈타이어 : 미안하다 소드. 나는 동생의 원수를 갚을수만 있다면 죽어도 좋다고 생각하고 있다. 동생의 원수를 찾을 때까지 이 한목숨 너에게 맡기겠다!
소드 : 그런데 이 탄환목걸이… 네 것인가?
슈타이어 : 그 목걸이는 내가 동생에게 부적으로 준 것이다! 설마… 설마… 이렇게 동생과 재회하다니… 하지만 동생은… 그래 나는 반드시 연방을 치고 말겠어!

시나리오 20. Ninja Master -조용한 살인자-

오케아노스(オケアノス)

시나리오 19를 클리어한 뒤에 이곳에 2번 방문하면 이벤트 발생해서 연방이 고용한 닌자마스터 츠키카게와 싸우게 된다. 그와는 1대1로 싸우게 되므로 회복아이템을 잔뜩 가지고 오자. 녀석은 한 번 죽으면 다른 곳에서 다시 나타나므로 두 번 이겨야 한다. 그를 이기면 5000G에 고용할지 물어보는데 그를 고용했을 때 퀘리스와의 관계가 18이하라면 엘마와 츠키카게 중 한 명을 고를 수밖에 없게 된다.

츠키카게 : 강해! 너무나 강해! 네 네녀석 정말 강한데? 이러면 정말 연방에 이길지도 모르나 살상의 엑스터시를 느끼지. 참을 수 없어! 상상하는 것만으로도 두근두근 대는데? 크크 자 어때? 날 고용하지 않겠나? 5000G만 받겠네.
소드 : 알겠어… 지금은 누구라도 강한자가 1명이라도 더 필요한 때다.
츠키카게 : 크크크… 좋아 결정됐군! 나도 살인에는 프로라구. 프로는 약속을 지킨다.

시나리오 21. Gatekeepe-괴수하이드라-

탈테소스의 문(タルテッソスの門)

이곳은 남북 에우로페라를 연결하는 관문으로 연방본토로 가기 위해 반드시 지나가야 하는 곳이다. 적의 초기배치는 건맨과 헬하운드로 짜여져 있는데 새로 등장한 건맨의 위력이 매우 세므로 조심스럽게 진군하자. 적을 모두 물리치면 집이 부숴지면서 하이드라가 나타난다. 하이드라는 3개의 머리에서 엄청난 브레스를 뿜어내고 소드는 후퇴를 명하게 되다. 그후 퓨리스의 말에 따라 하이드라를 순하게 만드는 외침의 피리를 찾기 위해 화산도로 향하게 된다. 하지만 화산도로 가기 위해서는 배를 타야하기 때문에 화산도 근처의 검의 포구로 향했다.

하이드라의 무서운 공격

시나리오 22. Childhood is End -이야기 하지 않는 소년-

이베리아언덕

시나리오 21을 클리어한 뒤 이베리어의 마을로 와서 퀘스트 모드로 3번 들어가면 이벤트 발생. 리린이 동료로 된다. 하지만 파우스트가 이미 아군에 있는 경우 퀘리스와의 관계가 19이하라면 둘중 하나를 선택해야 한다.

테티스 : 어떻게 된 거야 소드? 갑자기 멈춰서고?
소드 : 아니… 누군가가 내 마음속에 말을 걸어온 듯한… 기분 탓이었나?
테티스 : 소드 봐! 저기 남자아이가 있어! 너 어디서 왔니?
리린 : 아…
테티스 : 혹시 연방군 때문에 돌아갈 집이 없어진 거니?
리린 : …
테티스 : 태어난 곳은? 그리고 이름은?
리린 : …
테티스 : 소드 이아이…
소드 : 어 말을 못하는 것 같은데… 하지만 내가 들었다고 생각한 마음 속의 소리는 분명….
테티스 : 하지만 왠지 신기한 애야. 처음 만난 것일텐데 전에 어디선가 본 것같은… 그리고 이아이 누구에게서도 본적없는 신비한 힘을 가지고 있을 거라는… 그런 생각이 들어.
소드 : 어 강하다 약하다의 그런 레벨이 아니야… 그것들을 뛰어넘은 힘이야. …뭐?
테티스 : 설마!? 소드가 두명?
리린 : …
테티스 : 행복한 듯이 웃고 있어… 하지만 지금건 이 아이의 힘이야? 사람의 모습을 그대로 복사하는 그것이 바로 이 아이의 숨겨진 힘?
소드 : 그런 것 같군… 어쨌든 여기 있으면 언제 연방군이 올지 모르니 캠프로 데리고 가자.
테티스 : 그 그래

시나리오 23. The Cape -검의포구-

검의포구(剣の岬)

퀘스트 모드로 되어있는 맵이다. 오른쪽에 있는 젊은 남자에게 말을 걸면 연방의 명령 때문에 배를 띄울 수 없다고 한다. 그후 왼편의 노파에게서 그 남자가 좋아한다는 소녀의 이야기를 듣게 된다. 이야기를 들은 후 파도봐지방으로 가자. 맵에 들어가면 처음에 엘마(エルマ)가 동료가 된다. 왼편의 소녀와 이야기 하면 소개장을 받게 되므로 이것을 가지고 다시 검의 포구로 가자. 리파이어스 산맥에서 첫 번째 반지를 얻은 후 이곳에 오면 12신의 반지를 찾을 수 있다.

새로운 동료 엘마

이 소녀에게서 소개장을 받자.

이곳에도 12신의 반지가

알마 : 아야! 됐어! 엄청나게 멋있는 남자야!
소드 : 에…?
엘마 : 음 좋아 결정했어! 내가 당신의 동료가 된다는 거에요! 파티?? 그게 되면 되는 건가?
소드 : 어 어이!
엘마 : 그래 그리고 아름다운 동료에서 어느샌가 둘은 아름다운 연인으로…. 그리고 언젠간 아름다운 신부로! 아아아~~~~~!
소드 : 그러니까… 테티스? 어떻게 된 거야?
테티스 : 나 나도 몰라….
퓨리스 : 뭐 뭐야! 이 가벼운 여자는…?
알마 : 내 이름은 알마라고 해요! 귀엽고 약간 섹시한 마법사에요! 부탁해요오~ 덤으로 나이는 꽃다운 15세! 신장은 158센치! 그리고 스리사이즈랑 체중은 비! 밀!
소드 : 큰일났군….

시나리오 24. Volcanic Cone -격진의대지-

변경의화산도(辺境の火山島)

배를타고 화산도에 도착한 소드 일행을 기다리고 있던 것은 4천왕 중 한명인 마장 올트루트였다. 그는 소드일행에게 재주껏 피리를 가져가 보라면서 적들을 풀어놓고 도망갔다. 이야기상으로는 화산분화 전까지 피리를 얻어야 한다고 하지만 실제로 시간제한은 없다. 적들은 별로 어렵지 않지만 지형 때문에 빙빙 돌아가야 하므로 성가신 스테이지이다. 적을 전멸하다 보면 피리를 얻게 될 것이다.

시나리오 25. Time Limit -네시의 악마-
변경의 화산도

24에서 7분이상 걸렸다면 이 시나리오로 오게 된다. 10분동안 화면 좌측 하단의 붉은지대까지 오면 되는데 적이 6명뿐이므로 빨리 없애버리면 증원이 나타나지 않는 경우도 있다. 만약 늦어진다면 증원이 나타나므로 힘든 싸움이 될 수도 있다.

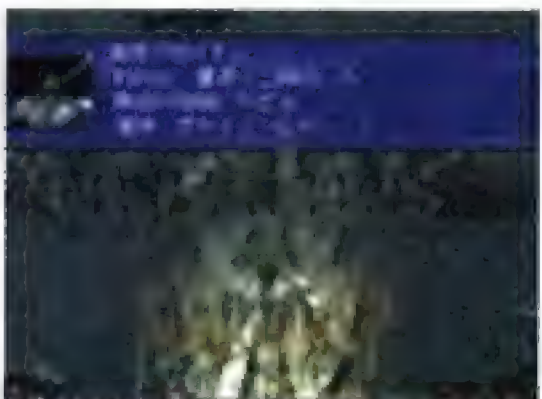
날아 다니는 그리핀들을 주의하자

시나리오 26. Go Ahead -반격-
탈테소스의문(タルテソスの門)

이 탈테소스의 문을 통과한다면 남에우로페아…, 드디어 연방의 본거지에 들어갈 수 있게 된다. 남은 것은 문앞에 서있는 3개의 목을 가진 하이드라 뿐인가…?

지금 우리들이 기대할 수 있는 것은 이 조그만 피리뿐이다…!

맵에 들어서면 테티스가 피리를 불어 하이드라의 화염을 무효화 시킨다. 하지만 곧바로 궁병대가 등장하여 전투를 하게 된다. 궁병들은 위력은 떨어지지만 성가시므로 빨리 없애버리자. 하이드라는 세개의 목을 이용해 공격하고 가끔씩 브레스도 뿜으므로 조심하자. 하이드라를 빨리 없애고 난 뒤 귀찮은 스나이퍼들을 한명씩 차례차례 없애가자. 배치초기 양쪽에 있는 궁병들은 마법으로 해결하자. 클리어 후 퀘스트 모드에서 석판을 찾을 수 있다. 대화이벤트 발생.

테티스의 활약?

잊지말고 반지를 얻으러 오자

시나리오 27. Gibraltar War - 결전! 지브랄탈-
지브랄탈해협(ジブラルタル海峡)

엄청난 수의 적과 다리위에서 한판승부를 벌이게 된다. 또한 처음으로 마법진이 등장한다. 그러므로 이것들을 잘 이용하자. 지도 오른편 끝에는 숲속에 보물이 2개 숨겨져 있다. 적의 반정도를 없애면 첫번째 증원이 등장한다. 첫 번째 증원으로는 주로 그리핀이나 고스트등이 등장하므로 뭉쳐 있어야 편리하다. 이 녀석들을 어느정도 죽이다 보면 다크로드가 등장하는데 상상할 수 없을 정도로 강하므로 우선 적들을 모두 없애고 아이템을 모두 찾은 후 녀석을 원거리에서 공격하자. 다크로드의 에너지가 어느정도 닳게되면 녀석은 사라지고 2명의 중기사를 내보내는데 이 2명의 중기사는 등장과 동시에 합체공격을 사용하며 이 합체공격은 맵전체의 아군을 공격한다. 또한 다크로드 역시 도망가면서 합체공격을 사용하므로 2번연속 공격을 받게 된다. 그러므로 다크로드와 전투전에 회복아이템이 1개 이상 있어야 할 것이다. 그러므로 빠른 시간내에 한쪽을 격파해야 할 것이다. 짜증날 정도로 어려운 맵이므로 최고의 파티를 데리고 가자. 클리어 후 파티에 슈타이어가 있으면 퀘스트 모드에서 류우비를 동료로 할 수 있다. 또한 맵의 동쪽끝에서 석판을 찾아낼 수 있다.

다크로드의 재등장

재단의 류우비

이곳에도 황도12신의 반지가

류우비 : …아!? 자네는 슈타이어? 섬광의 슈타이어가 아닌가!
슈타이어 : 그러는 너는 류우비! 재단의 류우비! 로무루스가 망했을 때 난 너도 죽었다고 생각했어!
류우비 : 이렇게 살아있는 나를 보고 그런 말을! 적어도 연방에게 한방이라도 날리고 싶은 심정이다만 왕도에는 한발자국도 진행하지 못하고… 이 긴다리가 길을 막고있네. 나는 이 땅에서 자신의 무력을 한탄하고 슬퍼하고 있었네…
슈타이어 : 바보같은 소리! 너라면 믿음직한 동료가 될 거야! 우리들과 함께 가자! 우리들은 반란군의 동료다. 그리고 이 친구는 리더인 소드.
류우비 : 호! 그대가 마스터 오브 소드. 소문대로이군…
소드 : 오래전 이름이다. 우리들 반란군은 미래밖에 보고 있지 않다. 어떤가? 함께 싸우지 않겠나?
류우비 : 그럼 잠시동안 목숨을 맡기도록 하지. 내이름은 재단의 류우비.

시나리오 28. Recollections 2 -돌아오지 않는 날들-
엘츠대평원(エルツの大平原)

아작스 : 아직 알고 있잖아! 우리들은 단지 이용당했어! 미끼였다구. 적을 끌어들이기 위한! 소드 그래도 네녀석은 본대를 구하러 돌아가겠다는 거야? 우리들을 버린 본대를?
노른 : 이미 다니엘은 가버렸어요. 왕국에도 군에도 더 이상 아무런 미련이 없다면서….
아작스 : 나와 함께 가자 소드! 더 이상 라인헤발왕국에는 어떤 미련도 없잖아!
소드 : 미안해… 아작스! 그래도 나는 갈 생각이야. 그곳에는 도망치지도 못한 채 도움을 기다리고 있는 병사들이 있다. 아군에게 버려진 병사만큼 불쌍한 자는 없어… 지금 우리들처럼….
아작스 : 그렇다면 소드! 나를 쓰러트리고 가!
소드 : 아작스! 너!?
아작스 : 자 검을 뽑아!
소드 : 그만두자… 기분은 알겠어… 하지만 동료에게 칼을 들이댄다는 것은 나에겐 절대 할 수 없어.
아작스 : 웃기지마! 소드! 난 이대로 널 보내줄 수 없어! 서로의 길은 검에 의해 결정된다! 그렇지 소드! 아니… 마스터 오브 소드!
소드 : 좋아 아작스! 서로의 길을 결정하기 위해!
이리하여 둘은 필사의 싸움을 펼쳤고 간발의 차로 소드가 아작스에게 결정타를 먹여 한쪽눈을 잃고 쓰러졌다.
아작스 : 역시 불패의 성기사군 소드. 나의 목숨을 빼앗지 않은 건 동정인가? 그렇지 않으면 동료이기 때문인가?
소드 : 양쪽 다!
아작스 : 그렇군… 알겠어… 자신이 생각하는 길로 가라 나는 단지 나의 길을 가겠다… 노른 너는 어쩔 셈이지?
노른 : 나도 소드랑 가겠어… 의리도 나라를 위해서도 옳은 정의를 위해서도 아니야. 단지 가지 않으면 안된다고 자기자신이 생각하고 있으니까 따라가는 것을 선택한 것 뿐이야. 어느 누구도 위한 것이 아닌 나 자신을 위해…
아작스 : 그래. 그렇다면 난 두 번다시 말리지 않겠어. 자신이 그렇게 생각한다면 더 이상 할말은 없지. 안녕이군 소드. 그리고 노른 아크벡스 테티도. 살아있다면 언젠가 다시 어디선가 만날 수 있겠지….

PLAY STATION

소드의 두 번째 꿈. 10년전의 결말을 알 수 있다. 대화가 끝난 후 소드와 아작스가 싸우는데 지든 이기든 상관없다. 하지만 필살기만 잘 사용한다면 쉽게 이길 수 있을 것이다.

그리고 우리들은 어떻게 되었냐고? 남겨진 아군의 병사들은 우리들이 도착했을 때엔 이미 적의 손에 의해 전멸당해 있었다. 그리고 적지에서의 탈출 때 나를 막으면서 노른이 죽었다. 간신히 왕국에 돌아오자 본대의 전멸이 나의 책임이 되어 있었다…. 더 이상 변명을 하는 것도 그어떤 다른 것도 나에게는 상관없는 일이었다. 모든 것은 끝나버린 것이었다. 나의 볼과 아작스의 한쪽눈에 깊은 상처를 남긴 그 결투때에… 나는 시간에 몸을 던졌다. 십년이란 긴 세월은 유일하게 내 마음을 치료해 줄 부드러운 시간의 요람이었다….

아작스와 소드의 일기토

CHECK POINT

아이템

시나리오 11 : 녹의 오브 - 적이 가지고 있다
시나리오 13 : 흑의 오브 - 상자에 있다
시나리오 14 : 녹의 오브 - 상자에 있다
시나리오 16 : 세라프의 광익 - 적이 가지고 있다
시나리오 19 : 흑의오브 - 상자
시나리오 23 : 소개장
시나리오 24 : 외침의 피리
시나리오 25 : 녹의오브 - 적

퓨리스와의 회화

시나리오 9 : いいえ +0 / はい -1
시나리오 9 : いいだろう +3 / やめておこう+0
세뮬 : そうだ +0 / ちがう-1
시나리오 11 : ことわる +0 / わかった -1
受けよう+1 / ことわる +0
시나리오 13 : もうねた方がいい-1 / あまり氣にするな -2 / でも 何なんだ -3
시나리오 15 : 見逃す+1 / 見逃さない-1
시나리오 16 : 何となく+1 / 平和のために+0 / 金のために +0
시나리오 26 : 少し話でもしようか +2 / ねた方がいいぞ +1 / どうしたんだ +0

제 3 장

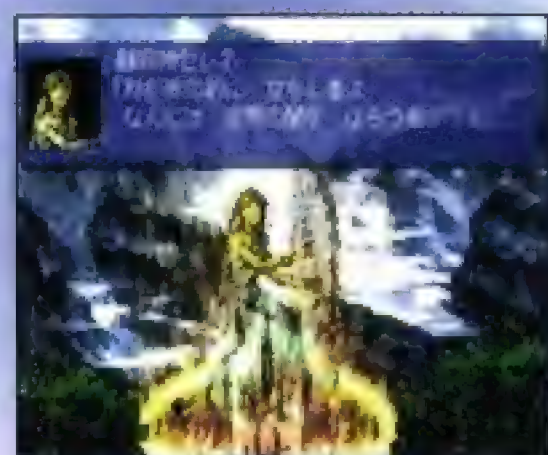
29. 최종병기
리파이오스산맥
오아시스
30. 현자의 마을
35. 난폭한 거신
31. 거대한 환영
36. 죽지않는 자
32. 전쟁과 진실
37. 살아남은 자…
33. 남해의 꽃다발
38. 용의 소굴
34. 하늘과 바다사이에
맷시나
39. 잃어버린 계곡
40. 살인자들
41. 끊이지 않는 충성
42. 사악의 벽
43. 늦게찾아온 사신
44. 알큐레의 기행
아쿠라
45. 약속의 대지
46. 자신과의 싸움
47. 누구를 위해 종은 울리나
46. 십년전의 결과

1. 아트라스사막
2. 오아시스
3. 아트라스산맥
4. 아트라스산맥 동쪽
5. 홍의바다
6. 그레나다의 포구
7. 남쪽의 사막
8. 이바단강
9. 회색의 대지
10. 용의소굴
11. 맷시나
12. 잃어버린 계곡
13. 절망의 호수
14. 암흑의 벽
15. 유적의 거리
16. 아크리
17. 태고의 섬
18. 신조연방 올드바
19. 올드바성곽
20 올드바성

시나리오 29. Ancient Weapon -최종병기-

아트라스사막(アトラス砂漠)

사막에 들어선 소드 일행은 마장 울트루트를 만나게 된다. 녀석은 고대 병기인 기신1호를 실전에 사용하는데 제어가 제대로 되지 않아 자신의 부대도 전멸하게 된다. 기신의 공격은 상하좌우 일직선이므로 이것만 피하면 문제없다. 하지만 순간의 방심이 게임오버를 초래하므로 조심하자. 클리어 후 세레네의 반지를 얻게 된다. 이제부턴 각지를 돌아다니며 12신의 반지를 찾아보자. 대화이벤트 발생.

기신1호의 위력적인 중력자병기

세레네에게 반지를 얻자

시나리오 30. Wisemem -고고의땅-

현자의마을(賢者の里)

산맥 사이에 있다는 잊혀진 대지. 이곳에는 세계의 모든 것을 알고 있는 현자들이 산다고 한다. 하지만 단지 소문일 뿐이다…. 그 현자를 만난 사람은 아직 한명도 없으니까….

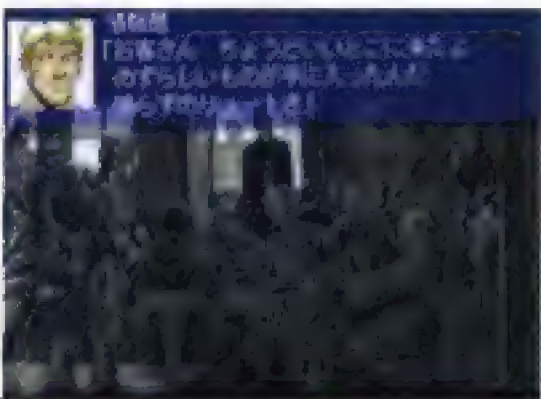
역시 퀘스트 모드만으로 이루어져 있다. 12개의 반지를 모두 모은 후 오면 4명의 현자를 만날 수 있으며 그들에게서 라인메탈의 서쪽에 있는 하이랜드로 가라는 이야기를 듣게 된다.

소드 : 기신이 사라져 간다….
테티스 : 해냈어!
소드 : 아직 아니야! 무언가가 온다!
테티스 : 누구지 저 노인은?
시간의현자 : 알고 있다. 그대의 이름은 소드. 기신1호를 잘 해치웠다… 그대들이 가고있는 길이야말로 악을 물리치는 정직한 사람의 길. 우리들의 의지가 그대를 신의 대리인으로써 인정했다. 지금이야말로 빛의 길이 열리리라….
소드 : 뭐 뭐지?
테티스 : 어디지 여긴?
소드 : 풍향이 다르다… 아마도… 북에우로페아의… 리파이오스산맥 근처인가?
테티스 : 서 설마!? 순식간에 수천마일을 이동하다니…
시간의현자 : 우리는 길을 보여줄 뿐… 그리고 길은 열렸다… 이제부턴 그대가 고른다…
소드 : 뭐지? 이건… 석판?
테티스 : 석판… 황도12신의 석판
소드 : 황도… 12신의 석판?
테티스 :사람들은 당연히 잊어버리고 있다. 천공의 별들을 지배하여 세계를 인도해 준 고대의 신들. 그래… 연방이 발굴해 낸 고대신족의 유물과는 다른 또하나의 성좌의 신들… 고대의 권물에는 이렇게 써 있다… 땅에는 어둠이 흐르고 하늘에는 악의가 넘쳐난다. 태양은 이미 그 모습을 없애고 사람은 끝없는 밤에 떨고 있다. 아아 하지만 보거라! 태양을 잃을지라도 우리에겐 하늘을 비춰주는 별이 있다! 별은 사람들의 기원을 받아들여 지상에 내려와 12개의 석판으로 모습을 바꾸었다… 그것이 바로 황도12신이다.
소드 : 테티스? 어떻게 된거야?
테티스 : 어떻게 된거지? 갑자기 여러 가지일이 떠올라서…

-오아시스에서의 휴식

오아시스 (オアシス)

퀘스트 모드로만 이루어져 있는 맵. 12신의 반지 중 한가지를 얻을 수 있으며 다크드래곤에 대한 이야기도 듣게 된다. 마을밖으로 나가면 2개의 루트 중 한곳을 고르게 되는데 위의 것이 황야로 가는 것이고 아래 것이 사막으로 가는 것이다. 황야를 고르면 아트라스산맥으로 갈 수 있고 사막을 고르면 서쪽의 사막으로 가게 된다. 또한 오아시스에 2번 와서 왼쪽의 여자와 이야기하면 10000G를 얻을 수 있다. 그리고 할아버지에게서 정보를 들은 후 파도우지방으로 가서 전투를 하면 다크드래곤이 나오고 녀석을 물리치면 전직아이템을 얻을 수 있다. 다크드래곤은 HP가 2000도 넘고 레벨이 55나 되므로 전원의 레벨이 45를 넘긴 후에 가자.

루트를 결정하라

루트를 모아 파우스트를 동료로

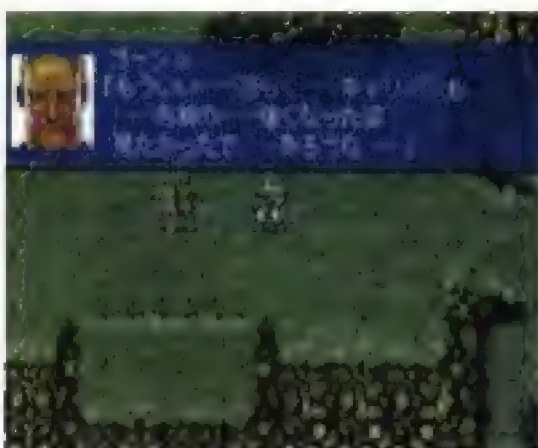
시나리오 31. Nightmare -거대한 환영-

아트라스산맥(アトラス山脈)

적의 파라딘이 기신6호를 사용해 퓨리스를 혼란에 빠트린다. 하지만 기신6호는 완벽하지 않아서 명령이 없으면 움직이지 않는다. 그러므로 적 대장을 직접 노리자. 기신6호는 우리편에게 혼란공격을 걸어오므로 즉시 큐어를 사용해 주자. 적파라딘을 쓰러트리기 전에 퓨리스 근처로 적이 도착하기만 해도 게임오버가 되버리므로 주의하자. 퓨리스가 길을 막고 있어 2명밖에 제대로 행동하지 못한다. 게다가 적들도 매우 강하여 짜증나는 일전이 될 것이다. 되도록 이쪽으로 오지말고 서쪽사막쪽으로 가자. 대화이벤트 발생.

시나리오 32. Not even justice -전쟁과 진실-

아트라스산맥 동쪽

로자와 미란다가 출격했을 경우 적 2명을 없애면 고자가 미란다에게 일기토를 걸어온다. 프리스트인 미란다가 보통 방법으로 파라딘을 물리치는 것은 힘들겠지만 바인딩넷 등을 사용해 적의 움직임을 봉쇄한 후 공격마법 아이템을 사용하면 이길 수 있다. 일기토에 응해 그를 이길 경우 엑스칼리버를 얻게 되고 시나리오 33으로 진행할 수 있게 된다. 일기토를 거부하거나 로자가 받거나 아예 안받을 경우. 그리고 로자와 미란다가 출격하지 않을 경우에는 시나리오 34로 가게 된다.

미란다로 파라딘을 이길 수 있을까?

시나리오 33. 남해의 꽃다발 - Long Good Bye -

붉은바다(紅の海)

미란다의 약혼녀인 카리반이 무서운 짓을 꾸미고 있어 이것을 막기 위해 오게된다. 보스인 카리반을 쓰러트리면 되는데 그전에 곳곳에 퍼져있는 살아있는 상자를 없애고 오브를 얻도록 하자. 카리반은 공격마법을 사용하지 않는다.

시나리오 34. 하늘과 바다사이에서 -Dive Bomber -

그레나다포구(グレナダ岬)

맹렬한 스터드로 이동하는 기신5호와 싸워야 한다. 테티스가 붉은색 화살표로 기신의 방향을 가르쳐 주는데 이것만 따라다녀서는 이기기 힘들다. 그러므로 원거리 공격이나 공격범위가 넓은 필살기를 사용해 쓰러트리도록 하자. 기신5호는 필살기를 사용하기 전에 잠시 멈추므로 그때를 노리는 것도 좋다. 엘마가 아군에 있다면 클리어 뒤 이벤트 발생. 엘마가 키스하자는 유혹에 넘어가면 쉐리스와의 관계치가 3 떨어진다.

하늘을 날아 다니는 기신5호

시나리오 35. Giants in the desert -난폭한 기신-

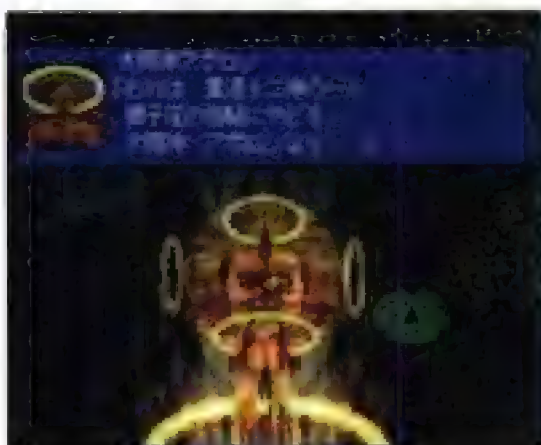
서쪽의사막(西の砂漠)

적의 마법사가 기신2호를 불러낸다. 기신2호는 마법공격이 통하지 않으므로 물리공격계의 캐릭터를 데리고 나가자. 기신2호의 수많은 팔들은 모두 공격판정이 있으므로 주의하자. 하지만 문제는 기신2호가 아니다. 전투의 시작과 동시에 염폭충이란 녀석들이 떼거지로 등장하는데 녀석들은 작은 충격에도 폭발해 버린다. 게다가 한놈이 폭발하면 그 여파에 의해 다른놈들까지 전부 연쇄폭발해 버리므로 아군

근처에서 와르르 폭발해 버리면 게임오버나 다름없다. 또한 이 녀석들이 모두 사라지면 다시 왕창 등장하므로 전부 없애면 절대 안된다. 그러므로 기신2호를 집중적으로 공격하자.

시나리오 36. Deathless -죽지않는 자-

아바단강(アバタンの川)

원거리 마법을 사용하는 적이 매우 많으므로 HP가 적은 캐릭터는 조심해야 한다. 또한 파라딘들은 X베기를 사용하므로 회복에 신경쓰자. 보스격인 시해사는 처음에 난리를 치고 멀리 가버리는데 예상외로 쉽게 이길 수 있다. 중앙에 있는 상자에는 흰색 오브가 있다. 전이의 봉마석을 이용해 얻도록 하자. 클리어후 로븐이 전장에 출전했으면 그를 동료로 계속할지 안할지를 결정하게 되는데 아래 것을 선택하면 로븐을 계속 동료로 할 수 있다. 퀘스트 모드에서는 12신의 반지를 얻을 수 있다.

퀘스트 모드에서 반지를 얻자

시나리오 37. Red Sun -살아남은자 의 규칙

회색의대지(灰色の大地)

검호클래스와 보스급인 검성 칸우가 매우 강하다. 스나이퍼들의 필살기도 매우 짜증난다. 게다가 칸우는 별의별 회복아이템을 사용하므로 우선을 졸개들을 상대하자. 초기배치가 떨어져 있으므로 우선은 아래쪽으로 배치를 옮기는 것이 좋다. 어쨌든 스나이퍼의 한 번 공격에도 마법사들은 죽어나가므로 절대 안전하게 진행하자. 보스인 칸우를 쓰러트리면 맵 클리어가 되므로 상자를 재주껏 얻도록 하자. 류우비가 출전했다면 칸우가 일기토 신청을 해오는데 이것을 거절하면 시나리오 38로 갈 수 있다.

시나리오 38. 용의소굴 - Dragonie zone -

용의소굴(龍の巣)

처음에 나오는 기신의 목을 없애면 기신의 본체와 3개의 머리가 증원으로 등장한다. 본체만 죽이면 클리어 되므로 무리하게 목을 노리려 하지 말자. 나올 구멍을 예측해서 기다려야 한다.

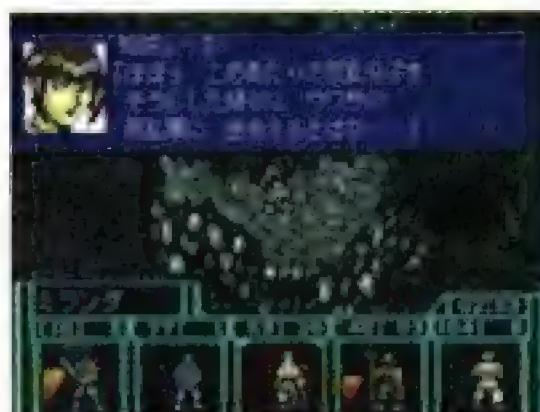
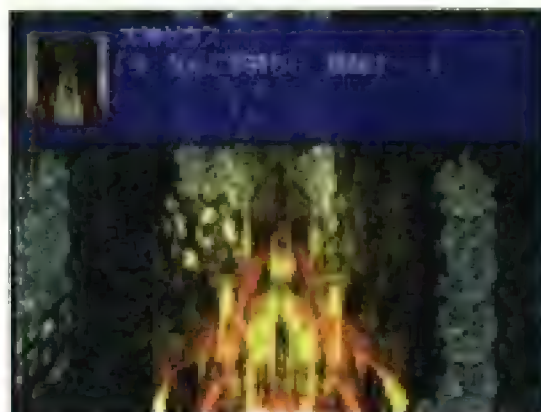
이것이 용의 본체 ○

멧시나마을 メッシーナ

엘마가 파티에 있을 경우 마을에 들어가면 이벤트가 발생한다. 그후 주점으로 가면 다시 엘마를 찾을 수 있다. 주점에서 정보를 모두 듣고 세이브한 뒤 다시 정보를 들으면 류트를 3000G에 살 수 있으므로 이것을 반드시 사도록 하자. 그외의 장비품도 꼭 챙기도록 하자. 여기서 살 수 있는 류트를 가지고 이베리아로 가자. 그러면 리린과 파우스트를 동료로 할 수 있다. 단 파우스트를 동료로 할 때는 질문에 답해야 하는데 그 대답은 1221이다. 여기서 문제는 리린과 파우스트 역시 엘마와 츠키카게의 때처럼 둘다 동료로 하지 못한다는 점이다. 그러므로 필요한 동료를 사용하자.

시나리오 39. The Valley -잊혀진 계곡-

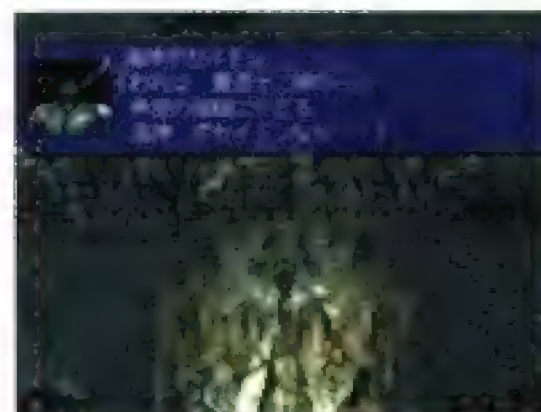
잊혀진계곡(忘れられた谷)

길을 가던 소드일행 앞에 한 집을 공격하는 거인들이 눈에 띄었다. 불의를 보면 참지못하는 반란군은 이것을 도와주기로 했다. 적들은 대부분 거인계통인데 적의 수가 많지 않다. 하지만 맨위에 있는 고리아테를 공격하면 증원이 등장하는데 하늘을 나는 발챠도 많이 등장하므로 아군을 분산시키지 말자. 클리어후 지장 루네가 잠시 나타난다. 퀘스트 모드에서는 12신의 반지를 얻게 되고 구해준 집의 청년에게서 라인메탈의 북쪽 봉인의 묘지로 가는 법을 알게 된다.

루네의 등장

반지 얻는 것을 잊지말자

시나리오 40. Thrilled -살인자들-

봉인의묘지(封印の墓所)

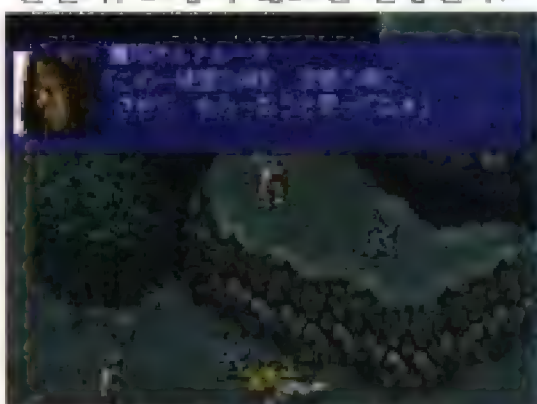
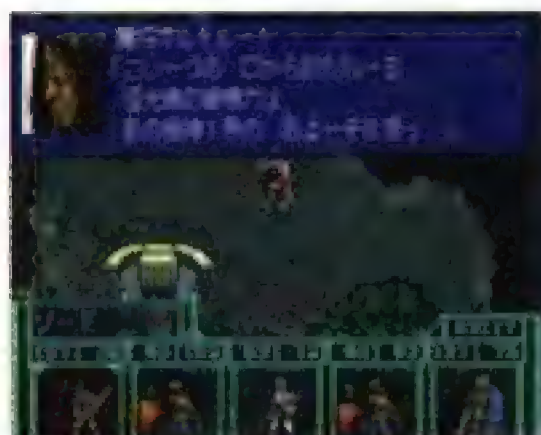
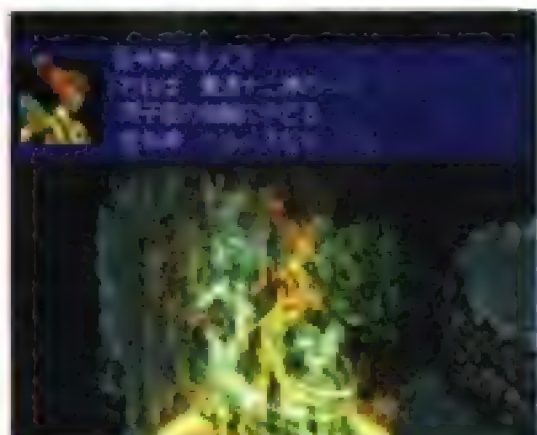
처음에 아카츠키라는 넌자가 나타나 기신9호를 불러낸다. 기신9호는 전투능력은 부족하지만 60초안에 생명체를 죽여버리는 무서운 기술을 가지고 있다. 이 공격을 받으면 60초안에 죽게 되며 기신9호를 자신이 공격하기 전에는 풀리지 않는다. 게다가 문제는 이 녀석이 전송시스템을 이용해 워프할 수 있다는 점이다. 그러므로 주문에 걸린 마법사들은 라이트닝을 이용해 주문을 풀고 접근전 캐릭터는 한명만 보내자. 이 한명이 공격을 성공시키면 기신9호는 아군의 초기 배치 장소에 나타난다. 그후 기다리고 있던 접근전 캐릭터로 공격하여 모든 주문을 풀자. 그후 필살기로 승부하면 쉽게 이길 수 있다. 기신이 무너지면 아카츠키가 나타나는데 이 녀석은 섀도우 마스터로 공격속도가 상상을 초월하므로 먼곳에서 라이트닝을 이용해 체력을 줄인 뒤 접근전 캐릭터의 필살기로 한방에 보내자. 아카츠키를 없애면 섀도우 마스터로 전직할 수 있는 아이템을 얻을 수 있다. 츠키카게가 파티에 있을 경우 아카츠키와의 이벤트가 일어난다. 클리어 후 석판을 찾아낼 수 있다. 대화이벤트 발생.

기신9호

언제나 잊지 말아야할 12신의 반지

시나리오 41. Rapid Fire -끊이지 않는 총성-

절망의호수(絶望の湖)

왕도를 향한 우리들 앞에 드디어 절망의 호수가 나타났다. 전설에 의하면 이 호수 부근에서 사람들은 자신의 무력함에 한탄하고 절망에 빠진다고 한다…. 만약 그 전설이 사실이라면 절망에 빠지는 역시 짜증나게 어려운 맵. 초반에는 적의 스나이퍼 부대와 싸워야 한다. 적

전부가 원거리 공격유니트인데 특히 스나이퍼의 필살기나 하이위저드의 마법공격을 주의해야 할 것이다. 근거리에서는 죽일 수 없는 캐릭터가 많으므로 원거리 유니트를 2명 이상 데려가야 하는데 마법사가 훨씬 유용하다. 적들을 겨우 다 죽이면 이번엔 마장 올트루트가 기신을 데리고 나온다. 기신은 1호때처럼 직선공격을 하는데 한방에 캐릭터가 죽어버리므로 절대 직선상에는 서지 말자. 또한 올트루트를 공격하면 증원이 나타나므로 우선 기신을 해결한 뒤 올트루트와 싸우자. 회복아이템을 왕창 가져가야 할 것이다. 클리어 후 10번째 반지를 얻을 수 있다.것은 우리들 반란군인가? 그렇지 않으면 연방인가?

올트루트와의 결전

기신을 불러내는 올트루트

10번째 12신의 반지

시나리오 42. The Wall -사악의벽-

암흑의벽(暗黑の壁)

드디어 연방의 왕도 부근까지 도착한 반란군. 하지만 이곳에는 이상한 결계가 처져 있었다. 그리고 이 결계를 지키는 기신7호. 기신7호는 공격력이 약하지만 마법이 통하지 않고 이동하면서 우리편을 공격하기 때문에 한 번에 많은 피해를 입게 된다. 그러므로 승려 한 명과 3명의 접근전 유니트를 데리고 가자. 별로 어렵지 않으므로 걱정하지 않아도 된다. 하지만 계속해서 도망다니며 HP가 낮은 승병을 공격하므로 근처에 가면 필살기를 마구 사용해 주자. 클리어후 근처의 작은 마을로 갈 것인지 폐허로 갈 것인지를 고르게 된다. 폐허를 고르면 유적의 거리로 갈 수 있으며 작은 마을로 가면 아쿠라 마을로 갈 수 있다.

기분 나쁜 마법장벽

시나리오 43. Ghost Town -늦게 온 사신-

유적의거리(遺跡の街)

모든 적들이 언데드이다. 하지만 드래곤좀비 3마리를 제외하곤 모두 레벨 40이하이므로 쉽게 풀어나갈 수 있다. 4개의 아이템은 모두 얻도록 하자. 드래곤 좀비는 레벨에 비해 약한 편이다. 적들을 모두 물리치면 이벤트 발생 후 아군이 뿔뿔이 흩어지고 4마리의 스펙터와 싸우게 되는데 스펙터 역시 약하다. 클리어 후 오면 11번째 반지를 얻을 수 있다. 대화이벤트 발생(시나리오 44를 이미 클리어했다면 발생하지 않는다).

악령들의 출현

11번째 반지

시나리오 44. Valkyries -왈큐레의 기행-

아쿠라(アクラ)

모든 적이 궁병이다. 그러므로 방어에 많은 신경을 써야 할 것이다. 적들을 모두 없애면 루네가 기신을 불러내는데 이 녀석은 너무 작아서 점으로 보인다. 하지만 공격력이 세고 스피드가 매우 빠르다. 더군다나 순간이동에 전체공격마법에 회복마법까지 사용하므로 접근전보다는 마법공격으로 HP를 줄인 뒤 접근전 필살기로 단번에 없애야 할 것이다. 클리어 후 마을로 들어가서 여러가지 정보를 들을 수 있다. 웨리스와의 관계치가 17 이상이면 동료들의 대화이벤트를 볼 수 있다.

시나리오 45. Small Island -약속의대지-

태고의섬(太古の島)

퀘스트 모드로만 이루어진 맵. 황도12신의 반지 12개 중 11개를 모은 후 이곳에 오면 길의 현자를 만나 그에게 마지막 반지를 받게 된다. 이젠 리파이오스산맥 동쪽의 현자의 마을로 가자.

회화이벤트 발생.

시나리오 46. Another One -그림자와의 싸움-

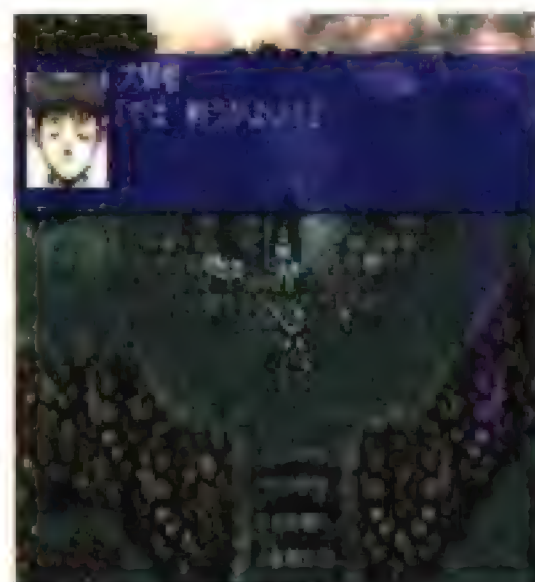
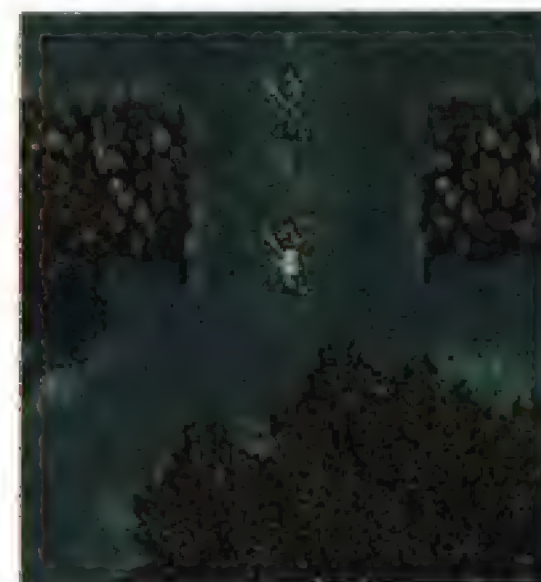
하이랜드(ハイランド)

라인메탈왕국의 서쪽. 바다저편의 하이랜드 지방. 그곳에는 다수의 몬스터나 야만족이 출몰하여 오래동안 누구도 발을 들여놓지 않는 장소이다. 4현자를 만난 우리들은 이 변경의 땅을 방문했다….

현자에게 소드가 시련을 받는다. 이 시련은 자기자신과 싸워 이기는 것. 필자의 경우 물병좌의 반지를 이용해 쉽게 이겼지만 생일이 다를 경우 쉽게 이길 상대는 아니다. 적은 이자스를 걸므로 필살기는 사용하지 말고 회복에 주의해 가면서 없애자.

이 꼬마가 대현자?

자기 자신과의 싸움

PLAY STATION

시나리오 47. Duelist -누구를 위해 종은 울리나-

바운티 소드를 얻은 소드 앞에 지장 루네가 나타난다. 그녀는 기신11호를 데리고 나오는데 이 녀석은 5분안에 쓰러트리지 못하면 폭발해 버린다. 11호는 라이트닝 공격과 멜트다운 공격을 사용하는데 멜트다운은 100정도의 데미지를 주므로 조심해야 한다. 이동력이 매우 높아 공격도 잘 맞지 않는다. 겨우 녀석을 없애면 이번엔 루네의 궁병부대가 나타나는데 무척 강하다. 그러므로 쌍둥이좌의 반지를 이용해 적들을 재운 뒤 빨리 모두 없애버리자. 클리어후 파티에 아테나가 있다면 루네가 동료로 된다. 또한 다크로드가 나타나 퓨리스를 빼앗아 가는 이벤트가 일어난다.

지장 루네와의 결전

카운트가 0이 되면 자폭한다

시나리오 48. Recillections 3 -10년의 결과-

이벤트로 이루어진 맵. 10년전 겨우 살아서 돌아온 소드가 군법회의에 회부되어 기사지위를 박탈당하고 추방당한다는 내용이다. 그후 현실에서는 소드가 바운티 소드를 이용해 암흑의 벽을 없앤다.

군법회의에 회부된 소드

사라진 암흑의벽

CHECK POINT

아이템

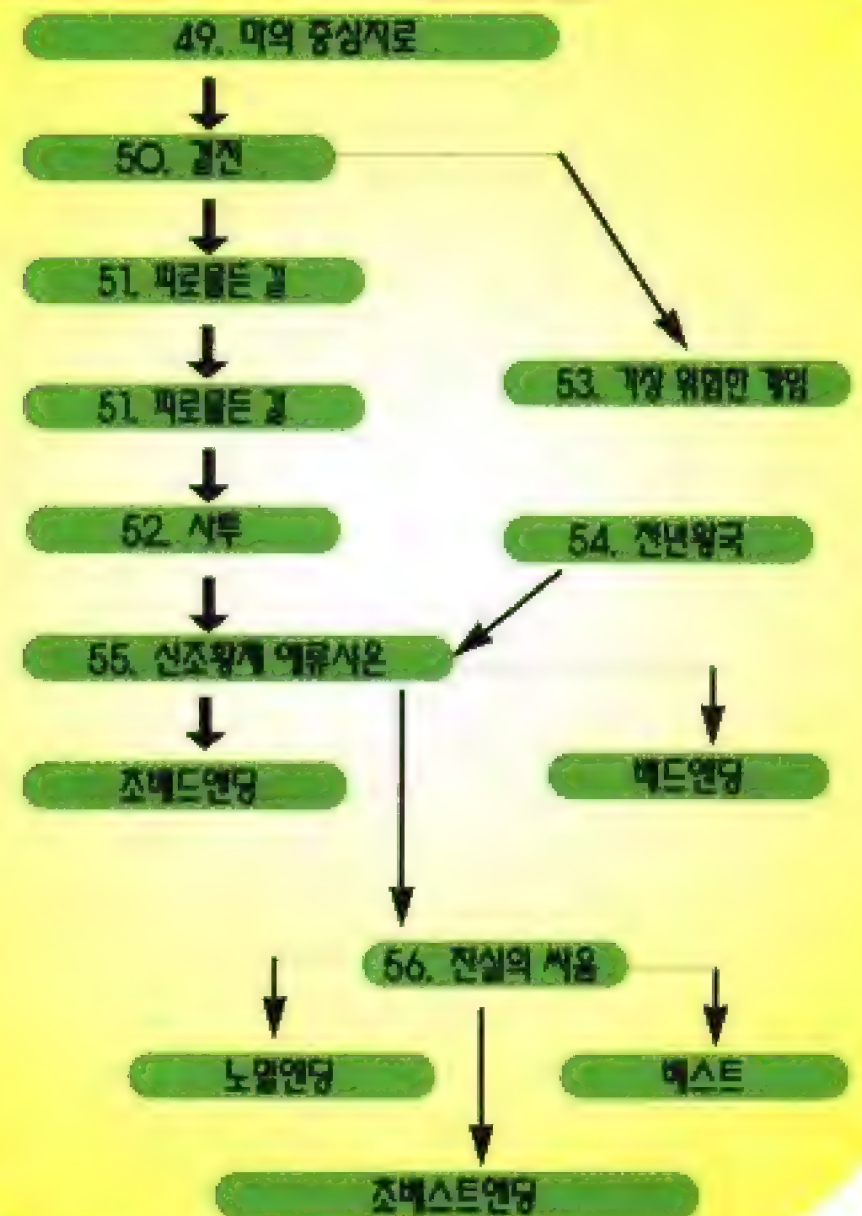
시나리오 31 : 백의 오브 - 적이 가지고 있다
시나리오 33 : 지혜의 보옥 - 상자안에 있다
시나리오 33 : 4가지 색의 오브 - 적이 가지고 있다
시나리오 36 : 백의 오브 2개 - 상자
시나리오 36 : 구전단 - 적이 가지고 있다
시나리오 37 : 오륜의서 - 적이 가지고 있다
시나리오 40 : 그림자의 오의 - 적이 가지고 있다
시나리오 46 : 바운티소드 - 적이 가지고 있다

퓨리스와의 회화

시나리오 29 : 何とかなるさ +1 / すまんな +0 / うるさいぞ -1
시나리오 31 : ほっておいて欲しかったか +1 / オレの償いだからさ +0 / しかたなかったからだ +0
시나리오 36: ああ悪いさ +0 / オレにまかせろ +0 / 何とかなるだろう -1
멧시나 : やめろ +0 / よし -3
시나리오 40 : 思わんな +1 / どうかな…? +0 / そう思うよ -1
시나리오 44 : 大丈夫 +1 / もう少し我慢してくれ -2
선상 이벤트 : しているかもな +2 / してないさ +1
시나리오 45 : いいや信じるよ +0 / ああ信じられないな -1
すまんな +0 / そうだったか -1

제 4 장

1. 올드바성내 1층
2. 올드바 성내 2층
3. 올드바성 뒤뜰
4. 올드바성내 3층
5. 올드바성 제단

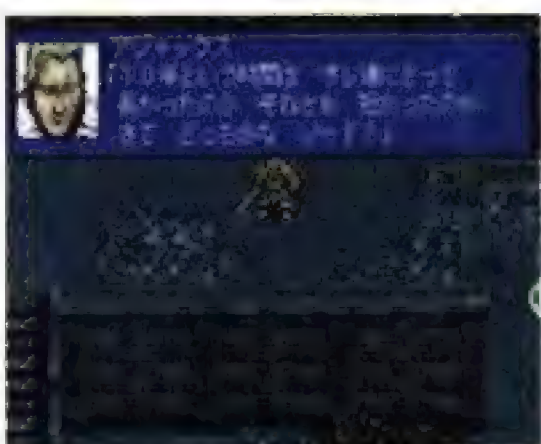
49. 마의 중심지로 ↓
50. 결전 ↓ (→ 53. 가장 위험한 게임)
51. 피로물든 길 ↓
51. 피로물든 길 ↓
52. 사투 ↓
54. 천년왕국 → 55. 신조황제 에류시온
55. 신조황제 에류시온 ↓ 초배드엔딩 / ↓ 56. 진실의 싸움
↓ 배드엔딩
56. 진실의 싸움 ↓ 노말엔딩 / ↓ 베스트 / ↓ 초베스트엔딩

시나리오 49. On The Traile -마의 중심지로-

신조연방올드바

드디어 우리들은 결계를 부수고 신조연방의 중심 수도 올드바를 향해 돌진한다. 이 앞으론 우리들이 보는 것, 듣는 것, 그 모든 것이 적이라고 말해도 좋을 것이다…. 적의 초기배치는 거의 스나이퍼로 되어 있다. 하지만 녀석들은 접근전이 불가능한 지형에 있으므로 세라핌나이트나 마법사들을 많이 데리고 오자. 스나이퍼를 모두 없

애면 레오파트가 다시 나타나 기신10호를 불러낸다. 기신10호는 본체와 2개의 피트부분으로 되어 있는데 공격력이 매우 높으므로 주의하자. 우선 양쪽으로 돌아가면서 중심체의 공격을 피한 후 뒤쪽으로 마법사들을 보내 지원공격하고 접근전 캐릭터는 측면에서 공격하자. 승병을 멀리 떨어져서 힐을 사용해 주는 것이 좋다. 기신을 물리치면 레오파트와 싸워야 하는데 별로 어렵지 않다.

시나리오 50. True Friend -결전-
올드바성곽(オルドバ城)

다크나이트와 함께 엄청나게 많은 적이 등장한다. 초반에는 적 섀도우 마스터 부대와 싸워야 하는데 예상외로 약하다 .문제는 다크나이트와 파라딘 부대. 마비공격과 힐 그리고 엄청난 방어력은 꽤 위력적이다. 또한 중간쯤 아작스가 전패의 마봉석을 사용하므로 이 때를 주의하자. 마법사와 스나이퍼가 많이 사용될 것이다. 적을 반쯤 해치우면 발처가 나타나므로 증원에 대비하자. 아작스는 별로 어렵지 않으므로 마법사들로 HP를 줄인 뒤 소드로 결정타를 먹이자. 소드로 아작스를 해치우면 그가 동료가 되어준다. 클리어후 정면돌파할 것인가 뒤로 돌아 갈 것인가를 결정하게 된다. 필자의 경우 정면돌파를 택했다.

다크나이트의 정체는 역시…

시나리오 51. Battle on the Road -피로물든 길-
올드바성내1층(オルドバ城内1段)

뒤에서 용암이 따라오므로 12분안에 동쪽의 붉은 부분까지 가야 한다. 적들은 별로 어렵지 않으므로 빨리 진행하자. 가끔씩 캐릭터가 길을 잃고 헤매는 수가 있으므로 잘 인도해 주자. 상자 2개에 꽤 유용한 아이템이 있으므로 모두 얻자.

올드바 성내 전경

이곳까지 오면 된다

시나리오 52. Confrontation -사투-
올드바성내2층(オルドバ城内2段)

좁은 곳에서 많은 적과 싸워야 한다. 원거리 공격캐릭터를 두명은 데리고 와야 쉽게 싸워나갈 수 있을 것이다. 원거리 공격병들만 주의하면 별로 어렵지 않게 클리어할 수 있다. 섀도우 마스터는 공격받으면 전패의 마봉석을 사용하므로 나중에 공격하자. 마우자, 아테나, 파우스트, 츠키카게, 로븐이 동료가 아니라면 모두 적으로 등장한다.

시나리오 53. 가장 위험한 게임 - Playground -

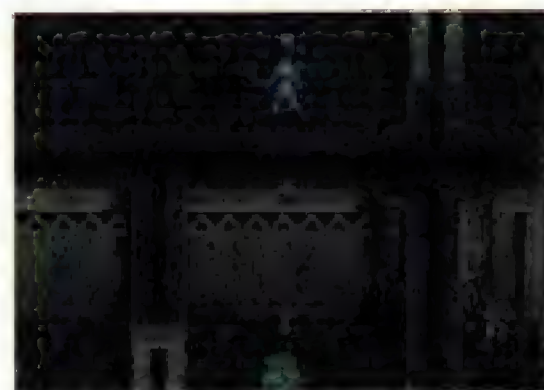
이 시나리오에서는 레오파트와 아군 캐릭터중 한명이 일기토를 벌이게 되어 있다. 하지만 파티에 아작스가 출전해 있다면 강제로 아작스와 싸우게 된다. 그림자와 싸울 때를 생각하며 싸움에 임하자.

아작스가 상대한다 ○

시나리오 54. 천년왕국 - Dying Race -

미궁으로 되어있는 맵을 8분이내에 빠져나가야 한다. 적들은 그리 세지 않지만 원거리 공격병들은 까다롭다. 적 증원은 없으며 많은 아이템이 숨어 있으므로 반드시 모두 모으도록 하자. 하늘을 나는 아이템인 세라휨나이트를 이용하면 간단하다.

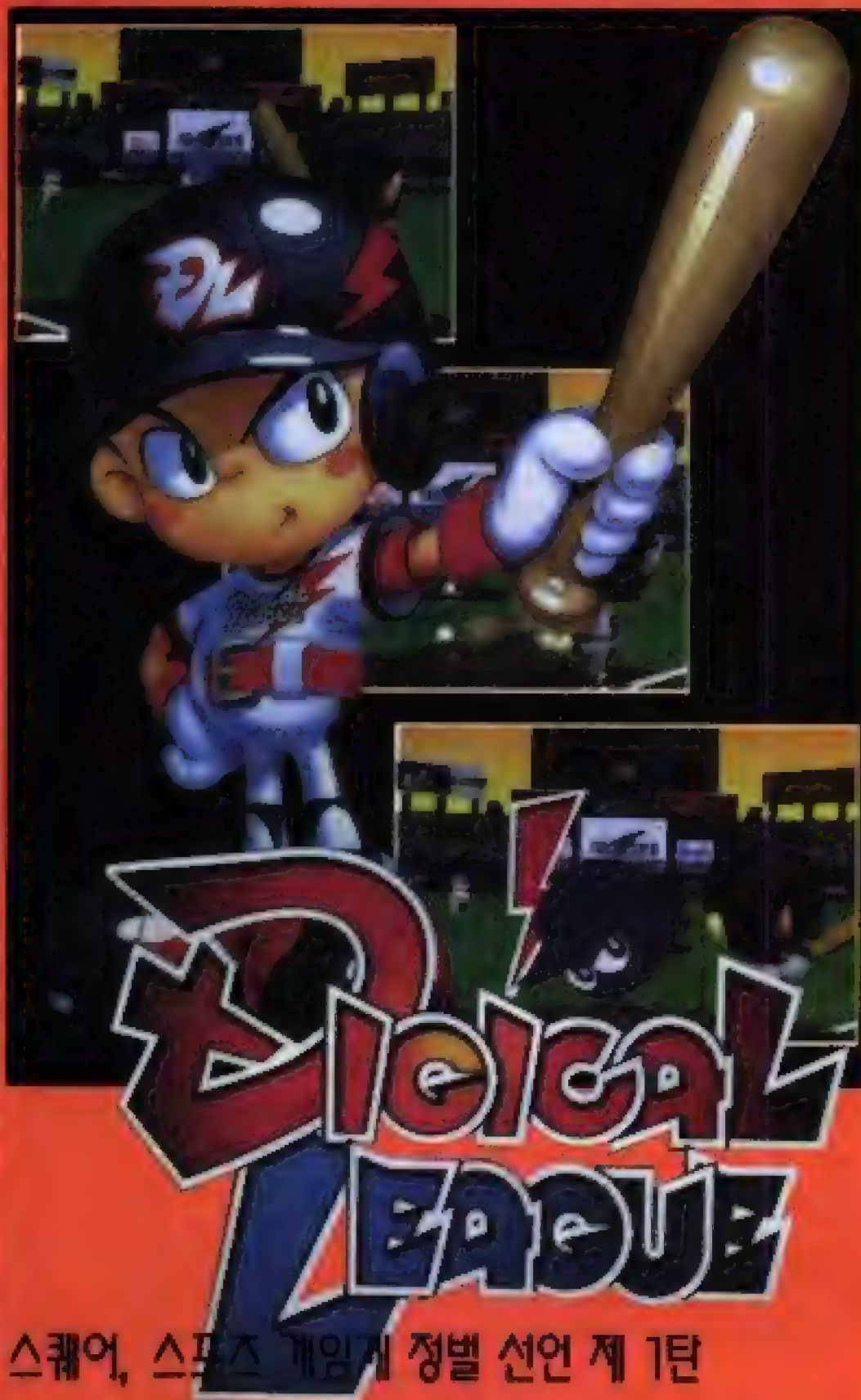
원거리공격병을 없애자

드디어 마지막 결전. 황제 에류시온은 기신12호를 불러내 소드와 싸우게 한다. 하지만 기신12호는 별로 강하지 않으므로 걱정할 필요 없다. 기신을 쓰러트리면 에류시온과 싸우게 되는데 에류시온은 제나스마법을 사용해 엘레멘탈을 불러낸다. 하지만 에류시온을 공격하면 그의 마법에 의해 소멸되므로 신경쓰지 말자. 에류시온의 공격을 받으면 전패의 봉마석을 이용해 회복하도록 하자. 예상외로 별로 어렵지 않다.

시나리오 55. Last battle -신조황제 에류시온-
제단(祭壇)

이렇게 싸움은 끝났다. 황제는 죽고 초기신은 부활하지 못해 세계는 구해진 것처럼 보인다. 하지만 내 마음은 무겁기만 하다… 과연 황제는 자신의 의지로 악령과 하나로 된 것일까? 초기신은 과연 무엇이었을까? 대답은 어디에도 없다. 모든 것은 어둠속에 쌓여 있을 뿐이다. 우리들은 다시 여행을 떠난다. 남겨진 일은 많다. 그래 살아나가는 것이 이제부터의 싸움일 테니까… 그것은 승리없는 싸움이다. …하지만 그래도 우리들은 싸우지 않으면 안된다. 단지 살아가기 위해서…

시나리오 56. 진실의 싸움 - Bounty Sword -

동료가 11명 이상이고 퓨리스와의 관계치가 10이상일 때 올 수 있게 된다. 초기신과 싸워야 하는데 초기신은 3단계로 변신한다. 1, 2단계는 모든 공격에 데미지를 받지만 3단계는 바운티 소드가 아니면 데미지를 받지 않으므로 1, 2단계 공략시에는 바운티 소드를 가진 소드는 그냥두고 3단계서부터 소드로 상대하자.

초기신의 최종형태

스퀘어, 스포츠 게임계 정벌 선언 제 1탄

디지컬 리그

스퀘어의 신 브랜드 어퀘스가 드디어 활동을 개시했다. 어퀘스는 스퀘어와는 다른 방향의 노선을 표방하며 게임계에 뛰어들었는데 과연 스퀘어가 한번도 시도하지 않은 스포츠 장르에서 두각을 나타낼 수 있을지 의문이다. 캐릭터의 귀여움을 스프로 시작하여 쯔바이슬리디라는 망념을 역개스로하여 마지막인 어퀘스라는 본체를 들고 나온 게임이 바로 디지컬 리그이다.

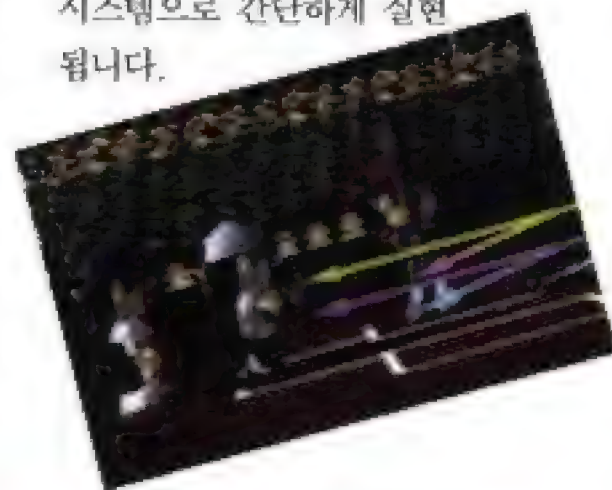
■제작사: 어퀘스
■장르: 스포츠
■발매일: 97년 6월 20일
■발매가: 5,800엔

그래픽	★★★
조작감	★★
연출성	★★
사운드	★★
소장성	★★★

2×3D(쯔바이슬리디)

디지컬 리그는 신차원의 시스템인 2×3D를 탑재하고 있습니다. 디지컬 리그가 자랑하는 이 시스템의 특징은 공을 던지고 난 후의 특징과 타자가 때릴 때 더욱 실감나게 해줍니다.

실감나는 투구

그림을 보고 설명합니다. 황색 라인은 높은 공(어퍼 라인), 핑크 라인은 낮은 공(로와 라인)을 나타냅니다. 이 라인에 한하여 높은 공이나 낮은 공을 던질 수가 있습니다. 또 대표적으로 떨어지는 공인 포크는 어퍼 라인을 향해 던졌어도 로와 라인에 맞추어서 던져진 포크는 완전하게 볼이 되면서 제 3의 라인으로 떨어지게 됩니다. 이런 조작은 투구 동작 중에 캐처 미트를 조정함으로써 가능합니다. 실제로 투구하는 듯한 착각을 불러 일으킬정도의 폭넓은 투구도 2×3D 시스템으로 간단하게 실현됩니다.

호쾌한 타격감

투구가 다양한 변화를 자랑한다면 그것에 반해 타격 쪽은 조금 어려울 수도 있다는 의문을 품을 수 있겠지만 그것도 2×3D 시스템으로 모두 해결됩니다.

어퍼 라인으로 들어오는 공은 그냥 좌, 우키만 움직이면 됩니다.

로와 라인에 대한 것은 좌우의 투구를 읽고 방향키를 아래 방향으로만 내려주면 간단합니다.

또 타격 버튼을 누를 때에 방향키를 동시에 눌러주면 변화구에 대해서 대항(對抗)할 수 있습니다. 외각(外角)스트레이트로 예상하고 베이스에 가까이 서 있다가 볼이 안쪽(内側)으로 바뀌어 들어올 때에 그 방향으로 동시에 눌러주면 변화구에 충분히 대항할 수 있습니다.

기본조작 방법 - 타격

스 윙	⊗버튼	스윙을 합니다
	◎버튼	강한 스윙을 합니다
	△버튼	번트를 합니다
번트 지시	방향키 - 왼쪽 + △버튼	3루쪽 방향으로 번트
	방향키 - 오른쪽 + △버튼	1루쪽 방향으로 번트

주 루

방향키	루 지점(방향키 - 오른쪽...1루, 방향키 - 위...2루, 방향키 - 왼쪽...3루, 방향키 - 아래...본루)
루 지점+O버튼	지정 선수의 진루(進壘)
루 지정+⊗버튼	지정 선수의 귀루(歸壘)
L1버튼	모든 선수가 진루 - 동시에 뜁니다
R1버튼	모든 선수가 귀루 - 예상치 못한 아웃일 때 동시에 돌아가게 합니다
L1버튼+R1버튼	모든 선수 정지 - 달리는 도중에 멈추어서 상황을 보게 합니다

투 구

투구이름 (오른손 투수일 경우)	방향키를 지정하지 않는다	체인지 업
	방향키를 위로 한다	직구
	방향키 오른쪽	슬라이더
	방향키 오른쪽 아래(대각선)	커브
	방향키 아래	포크볼 계열
	방향키 왼쪽 아래(대각선)	싱커
	방향키 왼쪽	슛트
	⊗버튼	투구 개시
투구모션을 취하는 경우에 방향키 왼쪽, 오른쪽, 아래		캐처 미트의 방향 지정

수 비

공을 잡을 때까지	방향키 - 상하좌우	조작 가능 선수(마크가 머리위에 있는)의 이동
	⊗버튼	조작 가능 선수의 점프 캐치
	방향키 - +×버튼	조작 가능 선수의 지정방향에 다이빙 캐치
공을 잡은 후에	방향키 - 상하좌우	루 지정
	루 지정 + ×버튼	지정 루에 송구(送球)
	L1(R1)버튼+X버튼	중단 야수에의 송구(외야수)
	루 지점 +O버튼	지정 루로 향하여 달린다

옵션모드(オプションモード)

O크게 날아갈 때는 이렇게 표현된다

- 조작 모드-조작 방법의 변경을 합니다.

  1. 매뉴얼(マニュアル)-모든 조작을 플레이어가 합니다

  2. 세미오토(セミオート)-공을 잡는 포구(捕球)와 수비는 컴퓨터가 하고 도루는 플레이어가 지시할 수 있습니다.

  3. 오토(オート)-투구(投球)와 타격(打擊) 이외에는 모두 컴퓨터가 합니다

- 낙하지점 마크(落下点) ON/OFF

  때린 공의 낙하하는 위치의 ON이나 OFF를 합니다

- 스피커 출력(スピーカ出力)

  스피커 출력을 변경. 스테레오(ステレオ)/모노랄(モノラル)

- 플레이 기록을 본다(プレイ記録を見る)

  오픈전(1P VS COM, 1P VS 2P)의 대전 결과 (통산성적, 팀성적)을 볼 수 있게 합니다.

패넌트 레이스

패넌트 레이스는 현재 일본에서도 중반전에 접어든 시즌경기를 말하는데 간단하게 15시합을 즐길 수도 있고 진짜로 135시합을 즐길 수도 있습니다. 많은 모드와 항목들이 있는데 지금부터 디지컬리그의 패넌트 레이스를 설명하겠습니다. 패넌트 레이스는 처음부터 끝까지 컴퓨터와의 사투(?)입니다.

처음부터(はじめから)
이어서부터(つづきから)

패넌트 레이스의 시작을 결정합니다. 처음부터는 물론 처음 패넌트 레이스를 하시는 분을 위한 모드이고 이어서부터는 예전에 패넌트 레이스를 해 놓은 파일이 있으면 파일로드를 통하여 계속 경기를 속행합니다

팀셀렉트(チームセレクト)

처음부터를 고르면 그 다음 항목이 이것입니다. 이 팀의 선택이 앞으로 여러분을 우승으로 이끌지 아니면 그냥 추락시킬 것인지 잘 선택하십시오.

물론 지금 일본에서 자신이 좋아하는 팀을 선택하여 리그 우승으로 이끌면 그 만큼 가치가 있겠지요. 좋아하는 예상팀으로는 역시 선동열이 있는 주니치나 이치로가 있는 오릭스정도.

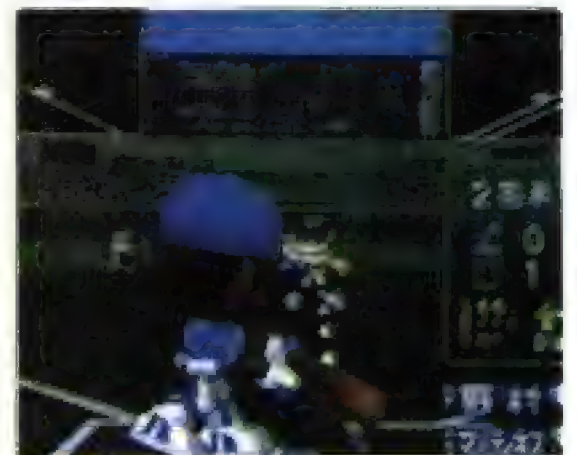
시합수 셀렉트(試合數セレクト)

팀을 선택하고 앞으로 몇경기를 치룰 것인가 선택합니다. 15시합만의 단경기나 135시합의 전체 시합이 선택 가능합니다

데드볼일 때는 주의를

오늘의 시합(今日の試合)

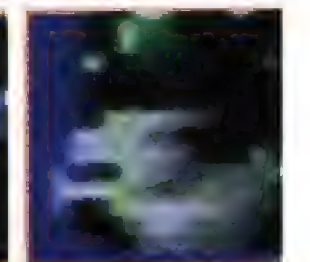
1. 오다 편성(オーダ編成) : 오다 편성 화면에 가면 투수의 선발과 벤치 멤버를 정할 수 있습니다. 쵸코보의 상태를 잘 보고 컨디션 난조를 보이는 선수는 쉬게하는 편이 좋을 것입니다.

물론 워낙 지친 선수가 확고부동한 선발 멤버일 때는 뺄 수가 없는 점도 있지만 계속 피로도가 쌓여서 나중에는 몇게임 출장 불능 상태까지 가면 곤란하니 적당히 벤치에서 쉬게하는 요령도 필요합니다

투수의 공이 이 정도의 변화를

쵸코보의 색깔은 선수의 컨디션을 표시한다

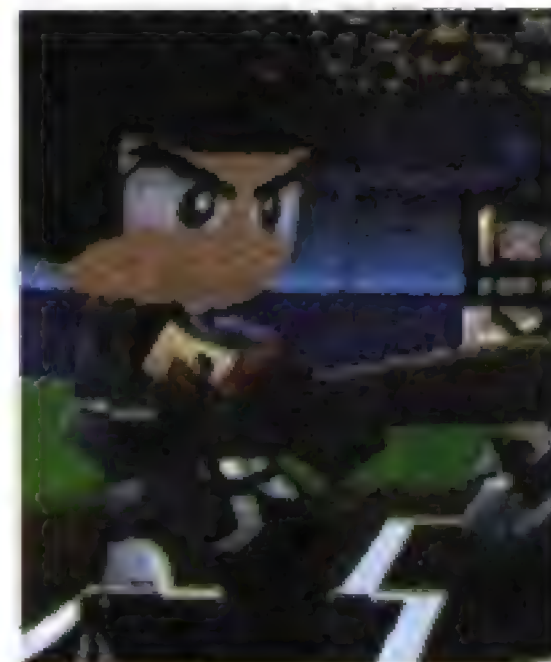
컨디션 좋음

컨디션 보통

컨디션 저조

컨디션 회복 중 (투수에게만 해당)

2. 갑자기 결과(いきなり結果): 갑자기 결과의 모드를 선택하면 시합 내용을 컴퓨터가 알아서 해버립니다.

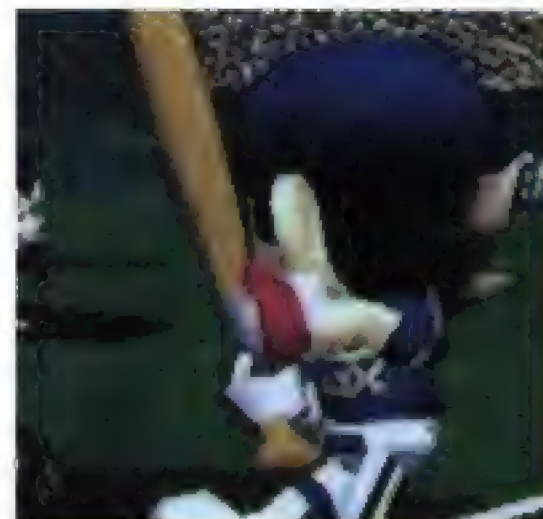
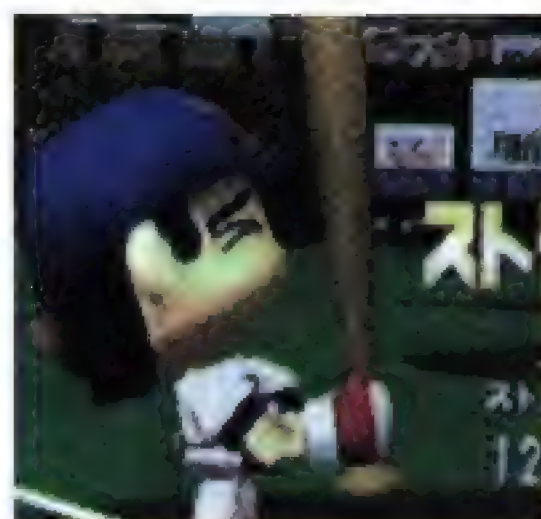
플레이어는 결과만을 보고 다른 경기를 즐길 수가 있습니다. 워낙 껄끄러운 상대일 때나 갑자기 게임 결과만을 보고 싶을 때는 이것을 선택하면 됩니다

PLAY STATION

3. 공식 기록(公式記錄) : 페넌트 레이스 중에는 다양한 기록들이 쏟아져 나올텐데 그것들을 볼 수가 있습니다.

페넌트 레이스의 백미(白眉) 공식기록

팀 성적	각 팀의 다양한 성적을 봅니다. 대전성적(對戰成績)에서 볼 수 있습니다
승리(勝利)	팀이 몇승을 하였는가를 기록합니다
패전(敗戰)	팀이 다른 팀에게 패한 수를 기록합니다
무승부(引分)	연장전을 치르고도 승부를 내지 못한 경기를 기록합니다
승률(勝率)	승리 수를 %로 나타냅니다
득점(得點)	팀이 경기에서 총 몇득점을 하였는 지를 기록합니다
실점(失點)	팀이 경기에서 총 몇실점을 하였는 지를 기록합니다
투구 회수(投球回數)	투수들이 공을 몇번 던졌는 지를 기록합니다
자책점(自責点)	투수가 몇번이나 자책점을 주었는 지를 기록합니다
방어율(防禦率)	투수들의 방어율을 평균치로 계산한 수치입니다
탈삼진(奪三振)	삼진을 몇번 잡았는 지를 기록합니다
타율(打率)	팀의 타자들의 타율을 평균치로 계산합니다
타수(打數)	타자들이 공을 몇번을 쳤는 지를 나타내는 기록입니다
안타(安打)	타자들이 몇번을 안타를 때렸는 지의 기록입니다
이루타(二壘打)	몇번 2루타를 때렸는 지를 나타내는 기록입니다
삼루타(三壘打)	몇번 3루타를 때렸는 지를 나타내는 기록입니다
홈런타(本壘打)	몇번 홈런을 때렸는 지를 나타내는 기록입니다
타점(打點)	안타를 때려서 팀이 얻은 총득점을 기록합니다
사사구(四死球)	볼 4개를 몇번 내주었는 지를 나타내는 기록입니다
출루율(出壘率)	몇번이나 베이스를 밟았는 지를 나타내는 평균 기록입니다
도루(盜壘)	몇번이나 도루했는지를 나타내는 기록입니다
삼진(三振)	몇번이나 삼진을 당했는 지를 나타내는 기록입니다

투수 개인 성적(投手個人成績)

등판수(登板數)	해당되는 투수가 시합에 몇번 출전하였는가를 기록합니다
승리(勝利)	선발이나 중간 계투 요원으로 나가서 승리를 얻어낸 것을 기록하는 수치입니다
패전(敗戰)	시합에서 패배한 수치를 기록합니다
세이브(セーブ)	몇번이나 세이브를 기록하였는 지를 기록합니다
승률(勝率)	패전과 승률의 퍼센트입니다
세이브 포인트(セーブポイント)	구원(救援) 투구를 몇 번 했는 지를 기록합니다
홀드(ホールド)	홀드를 몇번했는 지를 기록합니다
투구 회수(投球回數)	공을 몇번 던졌는 지를 기록합니다
자책점(自責点)	투수 스스로가 몇번이나 상대에게 점수를 주었는 지를 기록합니다
방어율(防禦率)	투수의 생명점으로 이 수치가 낮을수록 명투수입니다
탈삼진(奪三振)	상대 타자들을 몇번 삼진시켰는 지를 기록합니다

소프트 발매 리스트

國 : 국내 동시 발매 게임
N : 새롭게 발매 리스트에 올라온 게임
★ : 챔프 기대작 표시
게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'97년 7월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
PS	7/3	오버 드라이빙 2	EAV	5,800엔
	7/3	서기1999 -파라오의 부활-	BMG	5,800엔
	7/3	엔젤 블레이드	온데만도	5,800엔
	7/3	사라만다 디럭스팩 플러스	코나미	4,800엔
	7/3	보디 해저드	휴먼	5,800엔
	7/3	매드 스토커	패밀리 소프트	6,500엔
	7/3	EOS	마이크로네트	5,800엔
	7/4	더 킹 오브 파이터즈' 96	SNK	미정
	7/10	NHL' 97	EAV	5,800엔
	7/10	화룡랑	가스토	6,800엔
	7/10	두근 두근 메모리얼 드라마 시리즈VOL. 1		
		무지개색 청춘	코나미	미 정
	7/10	퀘스트 포 페임	SCE	6,800엔
	7/10	아머드 코어	프롬 소프트	5,800엔
	★7/11	사가 프론티어	스퀘어	6,800엔
	7/17	스트리트 파이터 EX플러스	캡콤	5,800엔
	7/17	랠리 크로스	SCE	5,800엔
	7/17	바운드리 게이트	팩 인 소프트	5,800엔
	7/17	괴물 파라☆다이스	메이크 소프트	5,800엔
	7/17	버철 비룡의 권	컬처 브레인	5,800엔
	7/17	공각기동대	SCE	5,800엔
	7/17	마스터 오브 몬스터즈	도시바	5,800엔
	7/17	캣 더 리퍼	톨킹하우스	5,800엔
	7/17	클락 타워 -더 퍼스트 피어	휴먼	3,800엔
	7/18	초인학원 고우카이저	아반프런트	5,800엔
	7/18	더 몽빙 아일랜드	쳄코	4,800엔
	7/24	신성전 메가시드 부활편	반프레스토	5,800엔
	7/24	판차반디트	반프레스토	5,800엔
	7/24	실황 파워풀 프로야구' 97 개막판	코나미	5,800엔
	7/24	몬스터 팜	테크모	5,800엔
	7/24	마이 홈 드림	빅터	5,800엔
	7/31	하드 블로우	EAV	5,800엔
	7/31	베이스 볼 네비게이터	엔젤	5,800엔
	7/31	다크 시드2	비 팩토리	5,800엔
	7/31	스페이스 인베이더 타이토	2,800엔	
	7/31	버철 볼링	일본물산	6,800엔
	7/31	트레저 기어	미래소프트	5,800엔
	7/31	X-COM 미지의 침략자	미디어 퀘스트	5,800엔
	7/하순	랑그릿사 1&2 메사이아	5,800엔	
	7/하순	랑그릿사 1&2(스페셜 패키지)	메사이아	6,800엔
	7/하순	나스카 레이싱	시에라	5,800엔
	7/예정	신세기 반게일	뉴미디어	5,800엔
	7/예정	우주기동 바나크	어스익	미 정
	7/예정	로보피트2	알트론	5,800엔
	7/예정	모빌슈츠 건담 퍼펙트 원 이어 워	반다이	6,800엔
	7/예정	첫사랑 발렌타인	패밀리 소프트	5,800엔
SS	7/4	파이터즈 히스토리 다이나마이트	세가	5,800엔
	7/4	파이터즈 히스토리 다이나마이트(확장램)	세가	7,800엔
	7/4	다이스키	가가 커뮤니케이션즈	6,800엔
	7/10	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL1		
		무지개색 청춘	코나미	4,800엔
	7/11	동급생2	NEC 인터채널	7,900엔
	7/11	NHL97	EAV	5,800엔
	7/11	둠	소프트뱅크	5,800엔
	7/11	불크 슬래쉬	허드슨	5,800엔
	7/18	마블 슈퍼 히어로즈캡콤	5,800엔	
	7/18	버철 시어터 석세스	6,800엔	
	7/18	사이드 포켓3	데이터이스트	5,800엔
	7/18	유구환상곡	미디어 웍스	5,800엔

'97년 7월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
	7/18	리얼 사운드	와프	6,400엔
	7/24	모험활극 모노모노	삼영사	5,800엔
	7/24	새턴 뮤직 스쿨	워커	8,800엔
	7/25	버철 캅2(버철 건 동봉 한정)	세가	6,800엔
	7/25	슬레이어즈 로얄	각천서점	6,300엔
	7/25	바이오 하자드	캡콤	4,800엔
	7/25	루팡 3세 크로니컬	스파이크	5,800엔
	7/25	라스트 브롱크스	세가	6,800엔
	7/25	괴도 세인트 텔	토미	6,800엔
	7/상순	엔젤 그래피티S	코코넛 재팬	6,800엔
	7/중순	캣 더 리퍼	톨킹하우스	5,800엔
	7/하순	프린세스 크라운	아트라스	5,800엔
	7/예정	매스 디스트럭션	BMG	5,800엔
	7/예정	랑그릿사4	메사이아	5,800엔
	7/예정	랑그릿사4(스페셜판)	메사이아	6,800엔
	7/예정	도태랑 도중기	허드슨	미 정
N64	7/18	멀티 레이싱 챔피온쉽	이미지니어	7,900엔

발매돌이 한마디 :「슈퍼 로보트대전F」의 연기! 「사가 프론티어」와 「슈퍼 로보트대전F」의 격돌을 보고 싶었는데 아쉽군! 그런데 「랑그릿사4」는 보통판을 사야하나? 스페셜판을 사야하나?

'97년 8월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
PS	8/ 1	록맨X4	캡콤	5,800엔
	8/ 7	알카노이드 리턴즈	타이토	4,800엔
	8/ 7	건 뷸렛	남코	5,800엔
	8/ 7	동급생2	반프레스토	6,800엔
	8/ 7	동급생2(엑스트라 박스)	반프레스토	13,800엔
	8/ 7	남방박당동장	아트라스	5,800엔
	8/ 7	메탈 슬러그	SNK	5,800엔
	8/28	마블 슈퍼 히어로즈	캡콤	5,800엔
	8/28	위즈	비 팩토리	5,800엔
	8/28	유구환상곡	미디어웍스	5,800엔
	8/28	쿨 보더2	웹시스템	5,800엔
	8/28	그라디우스 외전	코나미	5,800엔
	8/29	프리투라	엑싱	4,800엔
	8/29	더 마스터즈 파이터	시네마 서플라이	5,800엔
	8/상순	맥 워리어2	반다이 비주얼	5,800엔
	8/예정	X2	캡콤	5,800엔
	8/예정	엘프를 지키는 사람들	알트론	미 정
	8/예정	처음 한발!	강담사	5,800엔
SS	8/ 1	록맨X4	캡콤	5,800엔
	8/ 7	남방박당동장	아트라스	5,800엔
	8/ 7	파이널 라스트	가가 커뮤니케이션즈	5,800엔
	8/ 7	폭열헌터R	킹 레코드	5,800엔
	8/ 7	두근두근 메모리얼 대전교환 구슬	코나미	5,800엔
	8/ 7	테라크레스타3D	일본물산	6,800엔
	8/ 7	맥 워리어2	반다이 비주얼	5,800엔
	8/ 8	천하제패	이미나지어	6,800엔
	8/ 8	패닉짱	이미지니어	6,800엔
	8/ 8	흑의 단장	OZ 클럽	6,300엔
	8/ 8	바이러스	허드슨	6,800엔
	8/ 8	고전강령술 백이야기	허드슨	5,800엔
	8/ 8	위즈	비 팩토리	5,800엔
	8/29	프리루라	엑싱	4,800엔
	★8/29	슈퍼 로보트대전F	반프레스토	6,800엔
	8/상순	판타즘	아우트리거 공방	9,800엔
	8/예정	데자에몽2	아테나	5,800엔
	8/예정	마법소녀 프리티 사미	NEC 인터채널	6,800엔
	8/예정	사랑의 섬머판타지	반다이 비주얼	5,800엔
	8/예정	다크시드2	비 팩토리	5,800엔
	8/예정	스트리트 파이터 콜렉션	캡콤	미 정
N64	8/ 1	둠64	소프트뱅크	7,800엔
	8/ 7	힘내라! 고에몽	코나미	8,900엔
	8/ 8	파워 리그64	허드슨	7,800엔
	8/29	J리그 일레븐 비트 1997	허드슨	7,800엔
	8/예정	골든아이 007	닌텐도	미 정

발매돌이 한마디 : 드디어 발매되는 「슈퍼 로보트대전F」! 과연 세기외의 결별이 어떤 영향을 줄 것일까? 그리고 「슈퍼 로보트대전F」로 새턴은 부활하는가?

'97년 9월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
PS	9/4	스펙트럴 포스	아이디어 팩토리	5,800엔
	9/4	피로웍즈	코나미	5,800엔
	9/11	성각 1092 조병전	유타카	5,800엔
	9/상순	배틀 포메이션	반프레스토	5,800엔
	9/중순	청룡전설	뱁	5,800엔
	9/하순	호두 미라클	반프레스토	5,800엔
	9/예정	스트리트 파이터 콜렉션	캡콤	5,800엔
	9/예정	브레스 오브 파이어3	캡콤	5,800엔
	9/예정	B선상의 앨리스	강담사	미 정
	9/예정	열사의 혹성	이동통상사	6,300엔
	9/예정	라그나큘	SCE	5,800엔
SS	9/11	어설트 리그스	소프트뱅크	5,800엔
	9/12	실루엣 미라쥬	트레저	5,800엔
	9/25	출동 미니스커폴리스	사다 소프트	4,800엔
	9/26	선굴황룡대전 카오스시드	네버랜드 컴퍼니	5,800엔
	9/중순	론드 -윤우곡-	아트라스	6,800엔
	9/예정	디자이어	이미디오	6,800엔
	9/예정	건 프론티어	액싱	4,800엔
	9/예정	닌자 자자마루군	자레코	5,800엔
	9/예정	광즈 포롱	일본MMI	5,800엔
	9/예정	타임보칸 시리즈 보칸과 일발!	반프레스토	5,800엔
	9/예정	택티컬 파이터	미디어 링	6,800엔
	9/예정	페이크 다운 시스템	세가	미 정
	9/예정	룰루 브레이커	휴먼	미 정
N64	9/예정	소닉 윙즈 어설트	비디오 시스템	9,800엔

발매돌이 한마디 : 아직은 그다지 마음에 드는 게임이 눈에 들어오진 않지만 「브레스 오브 파이어3」와 「페이크 다운」은 꼭 해봐야지!

발매미정소프트

	게임명	회사명	가격
SFC	오! 나의 여신님!	KSS	10,800엔
	동급생2	반프레스토	7,980엔
PS	10101	선테크 저팬	5,800엔
	도라! 도라! 도라!	다즈	6,800엔
	스펙트랄 타워2	아이디어 팩토리	5,800엔
	마리아	액셀라	6,800엔
	하이퍼 올림픽 인 나가노	코나미	미 정
	드래곤 볼GT	반다이	미 정
	배틀 얼라이언스	반프레스토	5,800엔
	열기구 게임	아트딩크	5,700엔
	아루남의 날개	라이트 스탭	5,800엔
	위저드 하모니2	아크시스템	4,900엔
	택틱스 오거	아트딩크	5,800엔
	사이드 와인더2	어스믹	미 정
	브라디타인	E3스텝	5,800엔
	아이나	이미지니어	미 정
	사무라이 스피리츠 검객지남책	SNK	5,800엔
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드1 「달의 신전」	캡콤	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드2 「사투! 와이리넘버즈」	캡콤	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드3 「최후의 결전!」	캡콤	미 정
	★바이오 해저드2	캡콤	미 정
	포토제닉	선소프트	미 정
	프론트미션 얼터너티브	스퀘어	미 정
	★프론트미션 2	스퀘어	미 정

발매미정소프트

	게임명	회사명	가격
PS	아인 헨더	스퀘어	미 정
	★패러사이트 이브	스퀘어	미 정
	아크 더 래드 몬스터 게임	SCE	미 정
	로보트론X	소프트뱅크	3,800엔
	장갑기병 보톰즈 외전	타카라	미 정
	수라의 문	강담사	5,800
	연투회전승 엔젤 아이즈	테크모	미 정
	트루러브 스토리2	아스키	미 정
	★드래곤 퀘스트7	에닉스	미 정
	화성이야기	아스키	미 정
	트윈비RPG	코나미	미 정
	메탈기어 솔리드	코나미	미 정
	리얼 로보트 전선	반프레스토	6,800엔
	테일즈 오브 데스티니	남코	미 정
	레이맨2	UBI 소프트	미 정
	노엘2	파이오니아LDC	미 정
	디어 프렌드	비주얼 아츠	5,800엔
	총룡	반프레스토	미 정
	환상수호전2	코나미	미 정
	문	아스키	미 정
	던전 앤 드래곤즈	캡콤	미 정
	두근두근 메모리얼2	코나미	미 정
	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL. 2	코나미	미 정
	N 바람의 크로노아	남코	미 정
SS	그랜드레드	반프레스토	5,800엔
	N 스팀 슬롬 슬라이더즈	팩 인 소프트	미 정
	데빌 서머너 -소울 해커즈-	아트라스	6,800엔
	월콤 클래식	팔콤	5,800엔
	헥스 어드벤처	BPS	5,800엔
	마리아	액셀라	6,800엔
	속공생도회	반프레스토	5,800엔
	보이스 판타지아	강담사	6,800엔
	졸업S	NEC 인터채널	6,800엔
	霧島見鳥田	KSS	5,800엔
	거리	춘 소프트	5,800엔
	룸 메이트 -료코 인 섬머 베케이션-	데이텀 폴리스타	5,800엔
	구극 타이거2 플러스	나그자트	5,800엔
	마켓 -판저 드래군RPG-	세가	미 정
	J리그 프로축구 클럽을 만들자!2	세가	미 정
	프라이멀 레이지	소프트뱅크	3,800엔
	영웅지원	마이크로캐빈	6,800엔
	핫수넵 아이돌	미디어엔터테인먼트	6,800엔
	세가 투어링카 챔피온쉽	세가	미 정
	동급스타스 플라이츠	ADK	미 정
	밀금 바람의 섬 이야기	에닉스	미 정
	X-맨 VS 스트리트 파이터	캡콤	미 정
	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL. 2	코나미	미 정
	솔로 크라이시스	퀸테트	미 정
	캄캄바나 엑스트라	키드	미 정
	포토제닉	선소프트	미 정
	월드셉트	세가	미 정
	메이직 포 세가 새턴 -케이블 접속 타입-	덕간서점	미 정
	메이직 포 세가 새턴 -스탠드 어론 타입-	덕간서점	미 정
	마이 드림	일본 크리에이트	미 정
	헤이아 섹션2	미디어퀘스트	미 정
	디스크 스테이션 새턴	컴파일	1,980엔
	마도이야기	컴파일	5,800엔
	N 소닉 R	세가	미 정
	N악마성 드라큘라X	코나미	미 정
	리턴 파이어	소프트뱅크	3,800엔
	올스타 베이스볼	어클레임 저팬	미 정
	킬링타임	어클레임저팬	미 정
	배틀 스포츠	어클레임 저팬	미 정
	택티스 포뮬러 원	세가	미 정
	걸리티 기어	아크시스템웍스	5,800엔
	모델탈렌트 프로덕션	다이키	미 정
	위저드 하모니2	아크시스템	4,900엔
	센치멘탈 그래피티	NEC	미 정
	모터 크로스	코코넛 저팬	미 정
	기다린 포스석세스 미 장코튼2	석세스	미 정
	바로크	스팅	미 정
	은하 아가씨전설 유나3	허드슨	미 정
	X2	캡콤	미 정
	마법학원 루나	각천서점	6,800엔
	오프로드	소프트뱅크	3,800엔
	크레이지 이반	소프트뱅크	5,800엔
	소닉 더 파이터즈	세가	미 정
	레퀴엠	세가	미 정
	★버철 파이터3	세가	미 정
	드래곤 나이트4	NEC	미 정
	아스키 120% 리미티드 버닝 페스트	강담사	미 정
	드래곤 나이트	엘프	미 정
	실황 파워풀 프로야구97	코나미	미 정
	환상수호전	코나미	미 정
	나이스 샷	어클레임 저팬	5,800엔
	에어 커맨더	반프레스토	5,800엔
	★그랜디아	게임아츠	미 정
	루나 이터널 블루	게임아츠	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드1 「달의 신전」	캡콤	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드2 「사투! 와이리넘버즈」	캡콤	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드3 「최후의 결전!」	캡콤	미 정
	★바이오해저드2	캡콤	미 정
	레이맨2	UBI소프트	미 정
	★건그리폰 II	게임아츠	미 정
N64	카멜레온 트위스트일본 시스템	서플라이	9,800엔
	카바리 배틀3000일본 시스템	서플라이	9,800엔
	헥센	게임뱅크	9,800엔
	미션 임파서블	팩 인 소프트	미 정
	초시공요새 마크로스 어나더 디멘션	토미	9,800엔
	마법기사 엘테일	이마지니어	9,980엔
	리즌	이마지니어	미 정
	3D 격투	이마지니어	미 정
	심시티 2000	이마지니어	미 정
	듀얼 히어로즈	허드슨	미 정
	★슈퍼로보트 스피리츠	반프레스토	미 정
	보디 하베스터	닌텐도	9,800엔
	커비의 에어라이드	닌텐도	9,800엔
	바기부기	닌텐도	9,800엔
	클라이머	닌텐도	9,800엔
	골프	닌텐도	9,800엔
	F-ZERO 64	닌텐도	9,800엔
	요시 아일랜드	64닌텐도	9,800엔
	테트리스 파이어	닌텐도	9,800엔
	★젤다의 전설64 (64DD 전용)	닌텐도	미 정
	젤다의 전설64 (백업 카트리지)	닌텐도	미 정

이달의 구입 추천작 BEST 5

PS 사가 프론티어

PS 아머드 코어

SS 라스트 브롱크스

SS 랑그릿사 4

N64 멀티 레이싱 챔피온쉽

국내 PC 게임지 사상 최초로 「한국 ABC」가입

발행 · 판매부수 1위

PC CHAMP

대적할 자 누구?… 팥빙수보다 더 시원 달콤한

대한민국 최고의 PC게임지 PC CHAMP

7 July 월호

파워스토리/ 전세계 전략시뮬레이션 게임계가 술렁인다

엑스컴 3

X-COM APOCALYPSE

공략노하우/ 전세계 지도와 아이템 위치 완벽공개

대항해 시대 3

大航海時代III

추천공략/ 스피드의 결정체

모토레이서

긴급공략/ 올해 최고의 인공지능을 갖춘 리얼타임 전략시뮬

던전키퍼

부드러운 폴리곤 캐릭터 다시 부활!

엑스타티카 2

완벽공략

- 임진록
- 백가쟁명 -손자병법

게임시사회

포가튼사가 "뚜껑 열어봐야 안다"

게임특집

1 프린세스 메이커 3

2 울티마 온라인

조기대작 미리걸기

1 파퓰러스 3

2 심시티 3000

병진이의 게임평론

「다크레인」 대 「컨퀘스트 어스」

절찬 판매중!

꼭! 챙기세요!

★ 제 1 부록- 스페셜 CD부록

수주간 일본 인기차트 1위 석권 「한글판 타워 스페셜 CD」+「원숭이섬의 비밀 3편」게임데모+「제다이나이트」동영상+유틸리티

★ 제 2 부록

「Tip & Hacks 컬렉션 3」 받으셨나요?

★ 제 3 부록

「M1A2 에이브람스 탱크」브로마이드도 잊지 마세요!

한글판 정품게임

타워 스페셜 CD

TOWER SPECIAL CD

Tower스페셜CD

Tip & Hacks collection

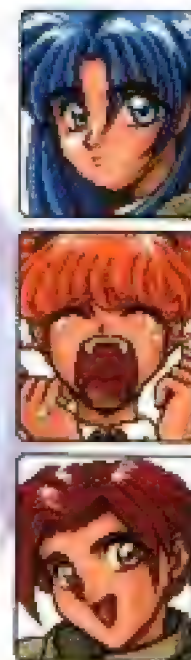
ABC

부수공사기구 한국ABC가입

PC GAMER 독점기사특약

값 6,900원(정품 CD부록 포함)

* 창간 2주년 기념 「사은대잔치 행운 응모권」 수록

메타녀

그들은 여전사로 키워졌다.

부정부패의 사회로부터 정의를 지키는
메타톨러지 고등학교의 여전사들!
이땅의 유일한 희망 마법소녀들,
그들에게 용기를...

7월 전격 출시

초판 한정 특별 사은품

보너스 하나. 메타녀 캐릭터 버튼 - 패키지안에 들어있습니다.
보너스 두울. 사은 퀴즈행사 - 패키지안 응모엽서에 퀴즈가 있습니다.
(응모엽서에 정답을 적어보내주시면 다음 선물중 하나를 추첨하여 드립니다.)

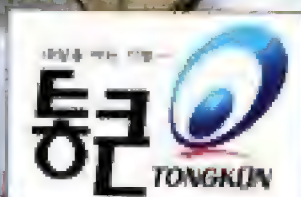
- 특별 디오라마 10세트 (캐릭터7명/1세트)
- 메타녀2 교환권 100개
- 캐릭터 티셔츠 100장

특징

- 본격 미소녀 RPG형 전략 시뮬레이션
- RPG 특유의 성장 시스템과 전략 게임 특유의 풍부한 게임성의 조화
- 미소녀들이 등장하는 아름다운 그래픽
- 멀티 시나리오와 멀티 엔딩 시스템 및 마법 학습 시스템 도입
- 완전 한글화

ANJIN

CD-ROM

완전한글화

통쿤 TONGKUN

TEL:(02)753-0278 FAX:(02)318-0189
하이텔·천리안·나우누리 ID: TONGKUN
인터넷 ID: tongkun@nuri.net

FINAL FANTASY TACTICS

파이널 판타지 택틱스 퍼펙트 북

GAME CHAMP

AUGUST 1997 특별부록

CONTENTS

CHEMIST

SQUIRE

ARCHER

KNIGHT

견습전사(見習い戦士)
/Move:4 Jump:3 Speed:7/
제왕을 하기 위해 수업하고 있는 도중의 전사. 마을에서 모을 수 있는 동료는 모두 견습전사이다. 어떤 파티를 만들더라도 항상 필요한 잡. 능력이 평균적으로 성장한다.

잘쓰는 무기 - 단검(短剣)
대표적어빌리티 - 습득 jp UP
얻어지는 jp가 보통때보다 50%늘어난다. 육성에 꼭필요한 어빌리티

커맨드 - 기본기(基本技)
전투의 기본이 되는 기술. MP를 소모하지 않으므로 적극적으로 사용하자

이럴때써라!
- 평균적인 육성을 원한다
- 여러가지 잡으로 전직하고 싶다
- 계란으로 바위를 치고 싶다

성장 보정률
HP성장 : B HP보정 : B
MP성장 : C MP보정 : C
CT성장 : B CT보정 : B
물리성장 : B 물리보정 : B

아이템사(アイテム士)
/Move:3 Jump:3 Speed:7/
전잡중 유일하게 아이템을 사용할 수 있다. 포션이나 피닉스의 꼬리 등을 사용해 우리편을 회복한다. 장기전에 유리한 캐릭터

잘쓰는 무기 - 단검 종

대표적어빌리티 - 아이템던지기(アイテム投げ)
떨어진 상대에게 아이템을 사용한다. 후방에서 지원하기 위한 아이템.

커맨드 - 아이템(アイテム)
아이템을 사용하는 커맨드. 회복뿐 아니라 공격도 가능하다.

이럴때써라!
- 상태이상을 즉시 고치고 싶다
- 마법만으론 회복이 불안하다
- 요즘 영양부족인 것 같다

성장 보정률
HP성장 : B HP보정 : C
MP성장 : C MP보정 : C
CT성장 : B CT보정 : B
물리성장 : B 물리보정 : B

나이트(ナイト)
/Move:3 Jump:3 Speed:7/
강력한 무기와 방어구를 장비하여 적과 맞서 싸우는 기사. 검으로 확실히 데미지를 입히며 싸워간다. 또한 적의 맹공격을 막으며 약한 아군들을 보호해 준다.

잘쓰는 무기 - 검(剣) 기사검(騎士剣)

대표적어빌리티 - 중장비가능(重装備可能)
투구나 갑옷 등을 전직후에도 장비할 수 있다. 외에도 방패장비가능의 어빌리티도 있다.

커맨드 - 전기(戦技)
적을 벰과 동시에 또다른 효과를 주는 기술. 적을 느리게 하거나 방어구를 부순다

이럴때써라!
- 정정당당히 싸우고 싶다
- 약한 동료들을 보호해 주고 싶다
- 적의 좋은 방어구가 탐이 난다

성장 보정률
HP성장 : B HP보정 : B
MP성장 : C MP보정 : C
CT성장 : B CT보정 : B
물리성장 : A 물리보정 : A

궁사(弓使い)
/Move:3 Jump:3 Speed:7/
먼거리에서 공격할 수 있는 궁사. 적이 접근하기 전에 적을 공격하고 도망치는 적을 확실히 없앨 수 있다. 접근전에는 매우 불리하다.

잘쓰는 무기 - 활(궁)

대표적어빌리티 - 활피하기(矢かわし)
적의 활공격을 완전히 피하는 어빌리티. 꽤 유용하다.

커맨드 - 챠지(チャージ)
힘을 모아 공격력을 높이는 기술. 시간이 지남에 따라 점점 올라간다.

이럴때써라!
- 먼곳의 적을 빨리 공격하고 싶다
- 후방의 엄호를 받고 싶다
- 활 하면 우리나라! 라고 생각한다

성장 보정률
HP성장 : B HP보정 : B
MP성장 : C MP보정 : C
CT성장 : B CT보정 : B
물리성장 : A 물리보정 : B

PRIEST

MONK

TIME SORCERER

WIZARD

몽크(モンク)
/Move:3 Jump:4 Speed:8/
맨손으로 잘 싸우는 몽크. 공격을 받으면 반격을 하거나 파동격 등을 사용할 수 있다. 격투를 익히면 근육질의 마법사로 변신할 수 있다.

잘쓰는 무기 - 맨손(素手)

대표적어빌리티 - 카운터(カウンター)
검이나 도 등의 물리공격을 받으면 자동적으로 반격한다.

커맨드 - 권법(拳法)
비공권 소생 등의 신비한 기술 등을 사용할 수 있는 커맨드.

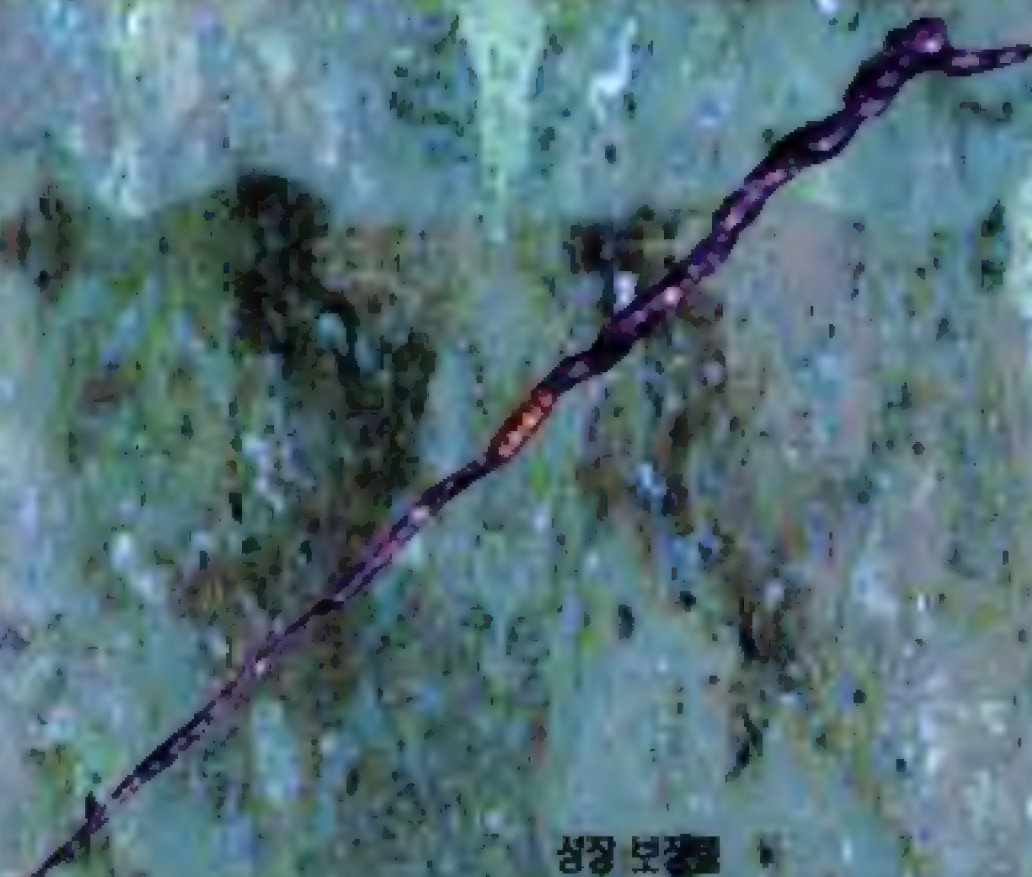
이럴때써라!
- 믿음직한 접근전 캐릭터를 원한다
- 근육질을 보면 두근거린다
- 주먹질을 좋아한다

성장 보정률
HP성장 : S HP보정 : S
MP성장 : B MP보정 : C
CT성장 : B CT보정 : A
물리성장 : A 물리보정 : S

백마도사(白魔道士)
/Move:3 Jump:3 Speed:5·6/
상처를 치유하고 이상상태를 회복해 주는 믿음직한 .W파티에 한명은 꼭 필요해 보이지만 적의 공격에는 무참히 쓰러진다.

잘쓰는 무기 - 지팡이(杖)

대표적어빌리티 - 리제네이터(リジェネーター)
적의 공격을 받으면 자동적으로 리제네를 발동시킨다.

커맨드 - 백마법(白魔法)
회복이나 치유 등에 사용되며 언데드에게는 공격마법으로도 사용된다.

이럴때써라!
- 전사자를 만들고 싶지 않다
- 강적과 싸울 때 불안하다
- 역시 건강이 최고라고 생각한다

성장 보정률
HP성장 : A HP보정 : C
MP성장 : A MP보정 : A
CT성장 : B CT보정 : A
물리성장 : B 물리보정 : C

흑마도사(黒魔道士)
/Move:3 Jump:3 Speed:7/
공격마법의 익스퍼트. 먼곳의 적을 공격할 수 있다. 하지만 백마도사처럼 약하기 때문에 제대로 보호해 주지 않으면 치사상으로 가버린다.

잘쓰는 무기 - 롯드(ロッド)

대표적어빌리티 - 마법반사(魔法返し)
적의 마법공격을 받으면 자동적으로 적을 마법공격하는 마법카운터.

커맨드 - 흑마법(黒魔法)
4대원소를 사용해 파괴적인 힘을 만들어 공격하지만 아군도 공격받는다.

이럴때써라!
- 먼곳의 적을 공격하고 싶다
- 접근전만으로는 지루하다
- 폭발이나 번개를 좋아한다

성장 보정률
HP성장 : B HP보정 : C
MP성장 : A MP보정 : A
CT성장 : B CT보정 : B
물리성장 : B 물리보정 : D

시마도사(時魔道士)
/Move:3 Jump:3 Speed:7/
민첩성을 올리거나 마법을 반사하는 등 전투의 보조역할을 하는 마법을 사용한다. 나이트를 빠르게 하고 닌자를 느리게 하는 것은 의외로 중요하다.

잘쓰는 무기 - 지팡이

대표적어빌리티 - 부유이동(浮遊移動)
배틀중 레비테트상태가 되어 마음대로 이동해 다닐 수 있다

커맨드 - 시마법(時魔法)
상대의 시간을 늦추는 슬로우나 이동하지 못하게 하는 돈무브 등을 사용한다

이럴때써라!
- 특정 적에게는 공격당하고 싶지 않다
- 파티에 빠른 캐릭터가 없다
- 항상 지각하는 버릇이 있다

성장 보정률
HP성장 : B HP보정 : C
MP성장 : A MP보정 : A
CT성장 : B CT보정 : B
물리성장 : C 물리보정 : D

THEIF

SUMMONER

AUGUR

TALKER

소환사(召喚士)
/Move:3 Jump:3 Speed:7/
이세계에 사는 환수들과 계약을 맺어 그 협력을 가지고 싸우는 술자. 소환마법은 초강력이므로 전세를 바꾸어 버릴 수도 있다.

잘쓰는 무기 - 지팡이 롯드

대표적어빌리티 - 소비MP반분(消費MP半分)
사용하는 MP가 반으로 줄어드는 유용한 어빌리티.

커맨드 - 소환마법(召喚魔法)
소환수를 불러내 그 힘을 해방시킨다. 종류에 따라 그 효과가 다르다.

이럴때써라!
- 강력한 마법공격을 하고 싶다
- 소환수없는 FF는 팥없는 찐빵
- 화려한 환수를 구경하고 싶다

성장 보정률
HP성장 : C HP보정 : C
MP성장 : S MP보정 : S
CT성장 : B CT보정 : G
물리성장 : C 물리보정 : D

시프(シーフ)
/Move:4 Jump:3 Speed:8/
빠른 몸놀림으로 싸우는 도적. 직접공격은 별루지만 적의 물건을 훔쳐낼 수도 있다. 적의 마음을 훔쳐 서로 싸우게 할 수도 있다.

잘쓰는 무기 - 단검

대표적어빌리티 - 길가메의마음(ギルガメの心)
적의 공격을 받으면서 돈을 빼앗는 기술.

커맨드 - 훔치다(盗む)
아이템 등의 형태있는 것 뿐 아닌 마음까지도 훔쳐버리는 능력.

이럴때써라!
- 돈이나 아이템을 갖고 싶다
- 민첩성을 살리고 싶다
- 돈이 최고라고 생각한다

성장 보정률
HP성장 : B HP보정 : B
MP성장 : C MP보정 : D
CT성장 : A CT보정 : A
물리성장 : B 물리보정 : B

화술사(話術士)
/Move:3 Jump:3 Speed:7/
적을 설득하여 유리편으로 만들거나 도발하여 냉정을 잃게 하는 잡. 총을 장비할 수 있다. 새로 등장한 잡.

잘쓰는 무기 - 총(銃) 단검

대표적어빌리티 - 귀막기(耳栓ガード)
적의 화술사가 화술을 걸어올 때 귀를 막아 방어할 수 있다.

커맨드 - 화술(話術)
말을 이용해 듣는자의 마음에 직접 효과를 줄 수 있다.

이럴때써라!
- 싸움을 줄이고 싶다
- 적을 이용해 싸우고 싶다
- 말재주에는 자신있다

성장 보정률
HP성장 : B HP보정 : C
MP성장 : C MP보정 : C
CT성장 : B CT보정 : B
물리성장 : B 물리보정 : C

음양사(陰陽士)
/Move:3 Jump:3 Speed:7/
음양사는 적 스테터스나 패러미터를 변화시킨다. 또한 식신을 이용해 여러가지 요술을 부린다. 동양풍 마법사라고 할 수 있다.

잘쓰는 무기 - 사전(辞書)

대표적어빌리티 - MP회복이동
이동종료후 MP가 회복된다. MP걱정이 필요없는 어빌리티

커맨드 - 음양술(陰陽術)
상대의 HP를 흡수하거나 용기를 낮춘다. 후방에서의 지원용 잡.

이럴때써라!
- 강인직과 정면대결하고 싶지 않다
- 적을 모두 움직이지 못하게 하고 싶다
- 최근 자주 유령을 본다

성장 보정률
HP성장 : B HP보정 : C
MP성장 : A MP보정 : B
CT성장 : B CT보정 : B
물리성장 : B 물리보정 : D

DRAGON KNIGHT

ELEMENTAL USER

NINJA

SAMURA

풍수사(風水士)
/Move:4 Jump:3 Speed:7/
대지가 지닌 신비적 힘을 끌어내 적을 공격하는 풍수사. 데미지와 함께 스테티스 이상을 가져오므로 일석이조의 효과를 누릴 수 있다.

잘쓰는 무기 - 도끼(斧) 지팡이

대표적어빌리티 - 풍수반사(風水返し)
상대가 풍수사로 공격해 올 때 그기술을 그대로 반사할 수 있다.

커맨드 - 풍수술(風水術)
현재 있는 지형에 따라 공격수단이 바뀌는 풍수술. MP가 필요없다.

이럴때써라!
- MP없이 싸우고 싶다
- 데미지를 주는 것만으론 만족하지 못한다
- 지형을 이용해 싸워보고 싶다

성장 보정률
HP성장 : A HP보정 : B
MP성장 : A MP보정 : B
CT성장 : B CT보정 : B
물리성장 : A 물리보정 : B

용기사(竜騎士)
/Move:3 Jump:4 Speed:7/
공중에서의 공격을 좋아하는 약간 이상한 기사. 창을 주로 사용하는데 이창은 사람의 몸보다도 길어 먼곳의 적을 공격하거나 고저차를 무시할 수 있다.

잘쓰는 무기 - 창(槍)

대표적어빌리티 - 창장비가능(槍装備可能)
전직후에도 창을 장비할 수 있게 해주는 어빌리티.

커맨드 - 점프(ジャンプ)
하늘위로 높이 뛰어올라 적을 찌르는 무서운 공격.

이럴때써라!
- 먼곳에서 찌르고 싶다
- 멋진 공격을 하고 싶다
- 검이 모자라 나이트가 남아돈다

성장 보정률
HP성장 : A HP보정 : A
MP성장 : C MP보정 : D
CT성장 : B CT보정 : B
물리성장 : A 물리보정 : A

사무라이(侍)
/Move:3 Jump:3 Speed:7/
도를 장비할 수 있는 유일한 잡. 양손잡기도 가능하다. 파괴력이 뛰어나고 검에 숨겨진 힘을 끌어내 먼곳의 적까지 공격하거나 동료를 회복시켜줄 수도 있다.

잘쓰는 무기 - 도(刀)

대표적어빌리티 - 육참골단(肉斬骨断)
적의 공격으로 빈사상태가 되면 반격으로 적을 전투불능시킨다.

커맨드 - 끌어내다(引き出す)
도에 숨겨진 힘을 끌어내 여러가지 효과를 불러낸다.

이럴때써라!
- 강적을 한 번에 보내고 싶다
- 파티의 공격력이 의심스럽다
- 마구마구 베어버리고 싶다

성장 보정률
HP성장 : A HP보정 : B
MP성장 : B MP보정 : B
CT성장 : B CT보정 : B
물리성장 : A 물리보정 : A

닌자(忍者)
/Move:4 Jump:4 Speed:8/
빠른 스피드드를 이용해 공격을 피하고 맘을 누비면서 적들을 베어버리는 잡. 무기를 던질 수도 있으며 양손에 도를 잡는 이도류를 사용한다.

잘쓰는 무기 - 인도(忍刀)

대표적어빌리티 - 이도류(二刀流)
양손에 2개의 도를 쥐고 상대를 두 번 공격할 수 있는 기술

커맨드 - 던지다(投げる)
장비하고 있는 무기나 수리검 화둔구슬 등을 던져 공격한다

이럴때써라!
- 먼곳의 적을 죽이고 싶다
- 팔방미인을 만들고 싶다
- 뒤에서 찌르고 싶다

성장 보정률
HP성장 : B HP보정 : B
MP성장 : B MP보정 : D
CT성장 : S CT보정 : S
물리성장 : A 물리보정 : A

BARD

ARITHMETICIAN

Ramza=Beoulve

DANCER

산술사(算術士)
/Move:3 Jump:3 Speed:3/
처음 등장하는 . 레벨3의 배수나 높이 4의 배수에 있는 자 등의 적에게 거리와 방어력을 무시한 공격이 가능하다. 어떻게 보면 아주 무서운 잡.

잘쓰는 무기 - 사전

대표적어빌리티 - 데미지분배(ダメージ分配)
공격때 데미지를 반씩 나눌 수 있는 능력. 회복분배 등도 있다.

커맨드 - 산술(算術)
마법과 조합해 사용하는 능력. 레벨4 데스 레벨3 플레어 등의 효과를 노린다.

이럴때써라!
- 머리로 승부하고 싶다
- 특정 적만 공격하고 싶다
- 나누기 암산에는 자신있다

성장 보정률
HP성장 : C HP보정 : C
MP성장 : A MP보정 : C
CT성장 : B CT보정 : D
물리성장 : C 물리보정 : D

음유시인(吟遊詩人)
/Move:3 Jump:3 Speed:7/
MP사용 없이 노래를 불러 여러가지 효과를 보이는 잡.
스테타스 변화나 회복 등의 효과를 준다. 아군전체를 대상으로 한다.

잘쓰는 무기 - 악기(楽器)

대표적어빌리티 - Move+3
이동거리+3이 되는 매우 중요한 어빌리티.

커맨드 - 노래하다(詩う)
MP를 사용하지 않고 맵위의 모든 아군에게 효과를 준다.

이럴때써라!
- 전원을 회복 치유시키고 싶다
- 아군전원에게 무언가 해주고 싶다
- 노래방에 자주 간다

성장 보정률
HP성장 : D HP보정 : D
MP성장 : D MP보정 : D
CT성장 : B CT보정 : B
물리성장 : D 물리보정 : D

무용수(踊り子)
/Move:3 Jump:3 Speed:8/
신비한 힘이 있는 춤으로 맵위의 모든 적에게 데미지나 여러가지 특수 효과를 준다. 음유시인과 정반대로써 여자도사 대신 쓰인다.

잘쓰는 무기 - 단검 옷감(反物)

대표적어빌리티 - Jump+3
Jump가 +3이 되어 높은 곳도 뛰어넘을 수 있게 되는 어빌리티.

커맨드 - 춤추다(踊る)
맵위의 모든 적에게 데미지나 패러미터 다운 등의 효과를 준다.

이럴때써라!
- 적전체를 공격하고 싶다
- 적이 잔뜩 나왔을 때
- 섹시한 아가씨가 좋다

성장 보정률
HP성장 : D HP보정 : C
MP성장 : D MP보정 : D
CT성장 : B CT보정 : B
물리성장 : B 물리보정 : B

람자 베올브(ラムザ・ベオルブ)
견습전사/16세/북천기사단사관후보생
게임의 주인공. 경험을 쌓음에 따라 WAPIE 가능하다. 어떤 잡으로 성장시킬지는 플레이어의 마음대로. 기본기를 발전시킨 캇츠(カッツ)라는 커맨드 어빌리티를 가지고 있다.

BRAVE STORY
기사의 명문 베올브가의 3남. 기사가 되기 위해 수업중이다. 우수한 두명의 형과 모친이 다르기 때문에 열등감을 느끼고 있지만 원음을 위해 싸우는 기사도의 결의가 단단하다.

베올브가 문장
베올브가는 이봐리스국 가리온느 영주인 라그공을 오래전부터 모셔오던 명가. 무가로써 그 명성이 높으며 대대로 이봐리스 '최강이라고 불리는 북천기사단의 단장을 역임해 왔다. 람자의 아버지인 원북천기사단 단장 발바네스의 사후 장남인 다이스다그 차남인 잘바그로 단장직이 전승되어 가리온느 반이상의 병사를 맡고 있다.

Ovelia=Astkaasa

Delita=Heiral

Dicedarg=Beoulve

Agrius

디리터 하이랄(ディリータ・ハイラル)
견습전사/16세/북천기사단사관후보생
전장에서는 NPC로써 등장한다. 하지만 Wait 장비 어빌리티 등을 변경할 수 있으므로 람자를 보조할 수 있도록 준비해 두자.

BRAVE STORY
람자의 친구. 귀족출신은 아니지만 람자의 아버지 발바네스의 눈길을 끌어 사관아카데미에 입학할 수 있었다. 람자에게는 좋은 친구이면서 라이벌이기도 하다.

왕립 가리랜드사관아카데미 기장 The Emblem of Academy
가리랜드 연병장을 전신으로 하는 왕립 사관양성학교. 이배리스왕국의 대표적인 엘리트 코스로 주로 귀족이나 기사의 제자가 입학해 온다. 전원기숙사제에 의해 졸업까지 일체된 환경에서 힘든 교육을 받고 있다. 개교 이래 사관뿐만 아닌 성직자나 학자 교육자 등의 우수한 인재를 발굴하고 있다.

오베리아 아트카사(オヴェリア・アトカーシャ)
프린세스/15세/이봐리스왕녀
본래라면 전장에 나설일 없는 신분이지만 나라를 휩싼 혼잔이 왕녀를 전장으로 내몰고 있다. 교양으로써 몸에 지닌 마도의 지식이 실제로 필요하게 되어버린 것이다.

BRAVE STORY
현재 왕인 오무도리아 3세와는 이복형제이지만 왕위계승자가 없기 때문에 왕녀가 되는 복잡한 생을 살고 있었다. 그후 왕자가 태어났기 때문에 라그공에게 맡겨져 성장했다.

루자리아문장 A Crest of Lesalia
왕족가의 직접통치권에 있는 왕도 루자리아는 이봐리스의 중심지이다. 50년이상 계속되어 근접국 올다리아와의 전쟁은 왕국이 평화조약을 결성하여 끝났지만 사실상 이봐리스는 패전국이 되어버렸다. 압도적인 강함을 자랑하는 북천 남천양기사단을 거르면서 어째서 패배의 길을 걸었는가? 그 이유는 역사상에서는 밝혀지고 있지 않다.

아그리어스 오크스(アグリアス・オークス)
호리나이트/20세/아토카사왕가 근위기사단
오리나이트는 아그리어스 고유의 직업이다. 그 힘은 미지수이지만 좀비 등의 언데드 몬스터에 강력한 힘을 발휘할 것이다. 그외에도 강력한 기술들을 구사한다.

BRAVE STORY
오베리아왕녀의 호위로써 이바리스국 원로원으로부터 파견된 성기사. 아토카사왕가에 대한 충성심이 매우 강하고 정의감이 있다. 다크나이트 가프가리온과는 견원지간이다.

루자리아문장 A Crest of Lesalia
50년전쟁에서 패전에 의해 국내에는 해임된 군인이나 몰락귀족을 필두로한 대량의 실직자가 넘쳐 지금에 와선 경제상태가 파산직전이 되어있지만 이봐리스의 선조 데나문다1세에 의해 왕도 루자리아에 세워진 화려한 대궁전내에 있는 각국 각시대의 호화로운 귀중품들은 예전 이나라의 큰 힘을 알려주기에 충분하다.

다이스다그 베올브(ダイスダーグ・ベオルブ)
???/37세/라그공가군사
현재는 군사의 입장이기 때문에 실전에 나오는 일은 거의 없다. 하지만 검실력과 겸비해 강력한 마법까지 사용한다고 알려져 있어 보통의 적들은 상대가 되지 못한다고 한다.

BRAVE STORY
베올브가의 장남. 북천기사단의 단장이었지만 아버지 발바네스의 유언대로 그 자리를 동생에게 넘기고 라그공의 군사가 되었다. 라그공과는 절친한 친구로써 깊게 신뢰받는 중신이다.

가리온느문장 A Crest of Gallionne
이봐리스국의 서단에 위치한 가리온누는 영주 라그공에 의해 통치되는 독립제통치국이다. 본거지인 이그로스는 왕도 루자리아 다음으로 거대한 성곽도시로 세기말에 걸친 이민족의 침략을 막아 왔다. 그 난공불락의 기록으로부터 별명 '철정의 성'이라고도 불려져 왔다. 주인공 람자가 태어나 길러진 곳이기도 하다.

Alma=Beoulve

Zalbag=Beoulve

Daqsrnarda=Goltana

Bestlarda=Larg

잘바그 베올브(ザルバッグ・ベオルブ)
????/28세/북천기사단장
무인다운 호쾌한 성격으로 부하들로부터 추대받고 있다. 또한 성기사의 칭호를 받은 것에서 알수 있듯이 현세계에서도 최고의 실력을 가진 최강의 전사이다.

BRAVE STORY
다이스다그의 동생으로 람자의 형이다. 50년전쟁에서 수많은 무훈을 세워 이봐리스의 수호신이라고 불렸다. 북천기사단 단장을 역임하고 있으며 이봐리스 수비의 주축이 되어있다.

가리온누문장 A Crest of Gallionne
라그공에 의해 통치되는 가리온누는 국내최강이라고 불리는 북천기사단을 가진 이봐리스 전력의 요새. 문장은 왕가의 문장인 쌍두의 사자의 한쪽을 떼낸 백사자문장으로 이것만 봐도 가리온누에게 거는 왕가의 신뢰가 얼마나 두터운지 알 수 있다. 또한 이 백사자문장은 동시에 라그가의 문장이기도 하다.

알마 베올브(アルマ・ベオルブ)
클레릭/15세/베올브가
베올브가의 막내. 장남인 다이스다그와는 22살이나 차이가 난다. 그 때문인지 나이 차가 적은 람자와 매우 사이가 좋다. 나이에 비해 어른스러운 말을 하곤 한다.

BRAVE STORY
베올브가의 4형제중 한명으로 람자의 여동생이다. 람자와 마찬가지로 두 형들에게는 이복동생. 태어난후 대부분의 기간을 수도원에서 지냈으며 최근에 되어서 베올브가로 돌아왔다.

가리온누문장 A Crest of Gallionne
50년전쟁 결말후 전왕의 병사에 의해 겨우 2세의 왕자가 즉위하게 된다. 후견인으로써 처음에는 가리온누의 라그공이 유력시되어 있었다. 하지만 권력탈취를 꾀한 골타나공의 손에 의해 일어난 오베리아왕녀 유괴사건이 불씨가 되어 그 자리를 빼앗기고 만다. 이 사건이 후에 사자전쟁으로 발전하게 되는 것이다.

베스트럴다 라그(ベストラルダ・ラーグ)
???/37세/가리온누의 영주
이봐리스 통치령 가리온누 영주로써 국왕 옴드리아 3세의 왕비 루베리아의 오빠. 50년전쟁에서 장군의 한명으로 활약했다. 라그가는 데나문다2세의 자손으로 아토카샤왕가의 분가이다. 젊은 나이에 후견인이 될 수 있었으나 골타나공의 유괴사건에 의해 실각하고 만다.

BRAVE STORY
골타나가와 마찬가지로 데나문다다2세를 할아버지로 가진 왕가의 분가. 이봐리스국 4대기사단중 최강이라고 불리는 북천기사단을 부하에 두고 있다. 50년전쟁에서 활약했던 장군중 한명이다.

가리온누문장 A Crest of Gallionne
권력의 뒤에서 쫓겨난 라그공이 이끄는 가리온누군은 50년전쟁의 전화로 인해 몰락한 귀족이나 직업을 잃은 기사들을 흡수하여 골타나공에 대해 병사를 일으킨다. 이렇게 해서 이봐리스를 이분하는 장대한 사자전쟁이 개시하는 것이다. 하지만 귀족간의 권력전쟁의 그림자속에서 가장 고통을 받은 것은 그 땅에서 사는 평민 등이었다.

다크스왈더 골타나(ダクスマルダ・ゴルターナ)
???/56세/젤테니아의영주
이봐리스통치령 젤테니아의 영주. 라그가와 마찬가지로 골타나가도 데나문다 2세의 자손이다. 왕가의 문장인 쌍두의 사자중 한쪽인 흑사자를 문장으로 한 후로부터 '흑사자공'이라 불리고 있다. 50년전쟁시 라그공과 함께 싸웠던 동료이다.

BRAVE STORY
50년전쟁의 원인이된 데나문다2세를 할아버지로 가졌다. 왕가의 문장이기도 한 흑사자를 가문으로 한 후로부터는 흑사자공이라고 불린다. 북천기사단과 쌍벽을 이루는 남천기사단을 이끌고 있다.

젤테니아문장 A Crest of Zeltennia
군점국 올다리아와 국경에 위치하였기 때문에 50년전쟁에서는 가장 격렬한 전투가 이땅에서 벌어졌다. 골타나공의 거성인 젤테니아성도 몇번이고 이웃나라에게 빼앗겼으나 계속해서 빼앗으면서 보다 강건한 성으로 발전해 갔다. 전쟁도 종결되어 조금씩 복구가 진행되고 있었지만 또한 새로운 전쟁을 일으킨 곳이 되게 된다.

Mustadio Bunanza

Oran Durai

Simon Han lakischwa

Argas Sadalpis

오란 듀라이(オーラン・デュライ)
점성술사/24세/불명
별들의 힘을 빌려 앞으로 일어날 일을 예측하거나 여러가지 현상을 조절하는 점성술사. 오란은 젊어서부터 그 재능을 발휘해 그의 기술은 사람의 운명조차 바꿔버린다고 한다.

BRAVE STORY
약관 24의 나이로 점성술사의 정점에 도달한 천재. 오란이 어떤 형태로 이 이야기에 관여했는지는 알려지지 않고 있다. 하지만 점성술을 자유롭게 조절하는 그는 분명 이야기의 중심이 될 것이다.

메스드라마 엘무도어(メスドラーマ・エルムドア)
????/35세/란베리영주
50년전쟁중 은발을 날리면서 싸우는 그 모습은 은의 귀공자라고 불려지고 적으로 부터는 은발귀라고 불리며 두려움의 존재가 되었었다.
그 실력은 종전후인 지금도 여전하다고 한다.

BRAVE STORY
50년전쟁의 말기 제일 격렬한 전쟁의 무대가 된 란베리 지방의 영주. 북천기사단과 협력하여 사자분대의 배융걸과 자신의 손으로 영지를 탈환했다.

무스타디오 브난자(ムスタディオ・ブナンザ)
기공사/17세/불명
젊은 나이에 기공사가된 우수한 기술자. 구세대로부터 전승된 기술에 의해 기계조합의 병기를 만들어 자유자재로 조작한다. 총을 자유자재로 취급하는 자 앞에 적은 없다.

BRAVE STORY
전설의 기공사 페스로디오 브난자의 아들. 직인으로써의 실력은 초일급으로 그 손에서 만들어진 총은 예술품이라 할 수 있다. 게다가 총실력도 만만치 않다고 한다.

가프 가프가리온([illegible])
다크나이트/52세/용병부대대장
게임시작 직후 람자가 소속한 부대의 지휘관으로써 전투에 참가한다.
데미지를 줌과 동시에 HP를 흡수하여 회복한다는 강력한 검기 암흑의 검을 가지고 있다.

BRAVE STORY
동천기사단의 분대장으로써 50년전쟁에 참가했던 경험을 지닌다.
하지만 전장에서 비인도적인 행동을 했기 때문에 기사단으로부터 추방당했다.
현재는 용병대를 이끌고 싸우고 있다.

알가스 사달파스(アルガス・サダルファス)
견습전사/16세/란베리근위기사단 기사견습생
유괴된 주군 엘무도어후작 구출을 위해 람자들과 행동하게 된다.
디리터처럼 NPC이지만 WEP치나 장비변경은 가능하므로 강화한다면귀중한 전력이 된다.

BRAVE STORY
란베리출신. 50년 전쟁중 알가스의 할아버지가 적과 내통했다는 의심을 받게 되어 귀족이었던 사달파스가가 몰락하게 된 과거를 지녔다.
그는 이런 가명을 재흥하기 위해 기사가 된 것이다.

티타 하이랄([illegible])
????/15세/베올브가
양친은 모두 유시병으로 죽고 남은 것은 형인 디리터뿐이라는 환경에 있으면서 힘들게 살아왔다. 항상 오빠만을 걱정하고 자신의 일은 거의 말하지 않는 소녀이다.

BRAVE STORY
디리터의 여동생. 양친을 잃은 후로는 오빠와 함께 베올브가에 들어왔다.
베올브가의 호의에 의해 같은 나이의 알마와 함께 학원에 다니고 있다.
알마와는 매우 사이가 좋다.

시몬 펜 라키슈(シモン・ペン・ラキシュ)
???/76세/오본누 수도원장

BRAVE STORY
변경에 위치한 오본느 수도원의 원장. 속세를 떠나 기원의 일들을 보내고 있다. 라그공으로부터 왕녀 오베리아의 양육을 맡아 아버지 대신으로 교육하고 애정을 주고 있다.

드라크로와추기경(ドラクロワ[illegible])
???/52세/라이오넬 영주

BRAVE STORY
이봐리스 남쪽에 위치한 라이오넬령의 영주. 오십년전쟁중 활약한 용사중 한명. 그레바도스 교의 신자로써 교회내에서는 교황 다음의 지위를 가지고 있다. 사자전쟁에서는 중립의 입장을 고수하고 있다.

BASIC SYSTEM

이봐리스 역사

조디악 브레이브의 전설
↓
신성 유드라제국 건국
↓
신성 유드라 제국붕괴
↓
이봐리스왕국 건국
↓
오십년전쟁 발생
↓
오십년전쟁 결말
↓
옴드리아3세 서거
↓
오베리아 왕녀 유괴사건
↓
루베리아 왕비 유폐
↓
오리나스왕자 즉위
↓
라그공 권병으로 사자전쟁 발발
↓
북천기사단과 남천기사단의 싸움
↓
골타나공의 거성 젤테니아성 함락
↓
사자전쟁 결말 디리터왕 즉위
↓
듀라이 백서 공개

이 FFT는 이봐리스의 역사가 아라즈람 J D가 새롭게 발견한 사서 '듀라이백서'의 해석을 기본으로 이야기 된다는 형식을 취하고 있다. 일반인에게 인식되어 있는 역사는 위의 표와 같지만 이것은 역사상에 있었던 사실의 일부를 표시한 것으로 완전하다고는 할 수 없다. 플레이어는 그 역사에 숨겨진 사실을 찾기 위해 여행을 떠나는 것이다.

이 이봐리스 땅에서 전설로 전해져 오는 '조디악블레이브'를 뺀다면 확안된 최고 통일세력은 신성 유드라제국이다. 사자전쟁 직전에 라무자와 디리터가 다니던 '가리랜드사관 아카데미'의 전신은 유드라제국 붕괴후 분쟁기에 창립된 가리랜드 연병장인 것에서부터 그렇게 확인되고 있다.

그리고 이봐리스왕국. 이 왕국은 왕가를 포함한 6개의 세력에 의해 구성된 재후연합형의 왕국으로 불리고 있다. 이 왕국 왕가의 지배권은 완전하다고 불리지 못하고 중앙집권적인 현실세계의 국가보다도 불안정한 경우가 많다. 이것은 이 나라 최강의 군대라고 불리는 북천 남천기의 양대 기사단이 각각 라그공 골타나공의 지휘하에 있다는 것에서 추정된다.

그리고 이 게임의 주무대라고 불리는 사자전쟁. 이 싸움의 원인은 앞에 말했던 재후연합형왕국의 불안정성과 또 하나는 50년전쟁의 영향이다. 이 영향도 50년전쟁에 걸친 이봐리스 왕국의 실질적 패전보다도 그후의 전후처리 실패의 비중쪽이 압도적이라고 할만큼 크다. 평민층에 대한 과도한 세금, 그리고 헤기사단을 필두로 하는 평민 무장세력의 보수없는 해산. 이것에 의해 사회정세는 매우 험악하게 되어 갔다.

이 전쟁의 결과는 평민출신인 디리터의 국왕즉위에 있다. 평민층의 힘의 증대와 귀족층의 몰락. 이것이 이 전쟁이 가져다준 결과로 이봐리스의 '중세'는 여기서 끝난 것이다.

조디악 브레이브

아주 오래전… 수많은 비공정이 하늘을 날아다니던 시대. 이봐리스에는 7개의 작은 나라가 서로 자국의 영토확장을 위해 수십년간 긴 싸움을 해왔다. 어떤 작은 나라의 야심가인 젊은 왕이 고문서로부터 마계의 마신을 소환하는 비법을 알아내 마신소환을 시험한다. 소환은 성공하고 강력한 힘을 지닌 마신이 강림했

다. 하지만 마신은 왕에게 복종하지 않고 차례차례 악마들을 불러내 왕의 나라뿐만 아닌 전세계가 망해가려 하고 있었다. 타국에서는 12인의 용사들이 모여졌다. 그들은 순식간에 악마들을 퇴치하고 드디어 마신을 없애는데 성공하였다. 이 용사들은 황도12궁의 문장이 들어있는 크리스탈을 몸에 지니고 다녔다고 한다. 그리고 아래 나온 12개의 크리스탈이 바로 '조디악 브레이브'이다.

백양자리 Aries	황소자리 Taurus
쌍둥이자리 Gemoni	게자리 Cancer
사자자리 Leo	처녀자리 Virgo
천칭자리 Libra	전갈자리 Scorpio
사수자리 Sagittarius	염소자리 Capricorn
물병자리 Aquarius	물고기자리 Pisces

컨트롤러 조작법

	배틀필드에서	월드맵에서
○버튼	-결정 -커서로 선택한 유니트의 메뉴를 연다. 스테터스 윈도우에서 한 번더 누르면 AW벨 그리고 한번 더 누르면 어빌리키를 확인할 수 있다 -커서프리일 때에는 유니트로 돌아간다	-결정 -거점내 술집 상점 등을 불러낸다
×버튼	-캔슬 -커서로 선택한 유니트의 이동가능범위를 표시한다	캔슬
□버튼	-커서캔슬 -누르고 있으면 적과 아군이 구분된다 -누르면서 메시지 윈도우를 스크롤 시킬 수 있다	-누르면서 방향키를 누르면 월드맵이 스크롤된다 -누르면서 메시지 윈도우를 스크롤 시킨다
ㅁ버튼	-메뉴 윈도우를 불러낸다 -오토배틀중 누르면 캔슬할 수 있다	-메뉴 윈도우를 불러낸다
R1	-맵을 우회전 시킨다	-맵전체화면을 본다
R2	-맵의 수평도를 바꾼다	-사용안함
L1	-맵을 좌회전 시킨다	-맵전체화면을 본다
L2	-맵의 줌을 변경한다	-사용안함
셀렉트	-헬프메시지를 본다	-헬프메시지를 본다
스타트	-커서가 현행동중인 유니트로 간다	-메뉴 윈도우를 부른다
방향키	-커서의 이동 -커서캔슬시 화면을 상하좌우로 이동한다	-커서의 이동

화면 설명

■월드맵화면 설명

■배틀화면 설명

1. 커서 - 유니트나 타겟을 지정할 때 이 커서를 움직여 선택한다
2. 차례대로 HP MP CT를 표시한다
3. 적은 ENEMY, 게스트는 GUEST라고 얼굴위에 표시된다
4. 적은 오렌지색 아군은 청색의 ●으로 표시된다
5. 아군 유니트의 이름 수호성좌 브레이브포인트 페이스 포인트를 표시한다
6. 커서가 놓여있는 위치의 고저차를 나타낸다

■스테터스화면 설명

1. 캐릭터의 능력치 (하단참조)
2. 장비 아이템
3. 장착 어빌리티

Lv : 캐릭터 자체의 레벨　　Exp : 100에 달하면 레벨이 올라간다
Hp : 유니트의 체력. 0이 되면 전투불능
Mp : 마법 등의 어빌리티 사용할 때 소모
Ct : 유니트의 입력순을 기다리는 사이 채워지는 게이지. 100이 되면 행동가능
Brave : 용기를 나타낸다. 무기공격에 영향을 준다
Faith : 신앙심을 나타내며 마법효과에 영향을 준다
Move : 수평방향의 이동력을 나타낸다
Jump : 수직방향의 이동에 영향을 준다
Speed : CT에 영향을 준다. 높을수록 빨리 잔다
Wep Power : 장비하고 있는 무기의 성능을 나타낸다. 왼쪽이 공격력 오른쪽이 회피율을 나타낸다
AT : 유니트 자체의 공격력을 나타낸다. 지팡이는 마법공격력
EV : C는 캐릭터 S는 장비중인 방어구 A는 악세서리의 회피율을 각각 나타낸다. 지팡이는 마법회피율을 나타낸다

주 스테터스 이상

상태	설명
독(どく)	서서히 HP가 줄어들어 간다
침묵(ちんもん)	마법을 사용하지 못하게 된다
혼란(こんらん)	적과 아군을 구별하지 못하게 된다
바사크(バーサク)	광전사 상태가 되어 물리공격만 한다
돈무브(ドンムーブ)	이동하지 못하게 된다. 행동은 가능
석화(せきか)	돌이 되어 행동하지 못한다
개구리(カエル)	싸우다와 토드마법밖에 사용하지 못한다
언데드(アンデッド)	HP를 회복하는 마법이나 아이템에 의해 데미지를 받는다
수면(すいめい)	수면상태가 되어 행동불가
암흑(くらやみ)	보이지 않아 명중률이 떨어진다
참(チャーム)	아군을 공격한다
죽음의선고 (死の宣告)	3턴후 죽게 된다
돈액트(ドンアク)	행동불가가 되지만 이동가능
오일(オイル)	기름 투성이가 되어 불에 약하다
치킨(チキン)	닭이 되어 도망친다. 이대로 두면 파티에서 빠져나간다
전투불능	HP가 0이된 상태 그대로 두면 죽어버린다

배틀 메뉴

자신의 차례가 돌아왔을 때

배틀맵에서 캐릭터가 없는 곳에 커서를 두고 ○버튼을 누르면 현재 차례의 캐릭터로 커서가 옮겨지고 명령어가 나타난다. 명령어는 5가지로 나뉜다. 만약 적이나 NPC에 커서를 두고 ○버튼을 누르면 상대의 스테터스를 볼 수 있다. 또한 □를 누르고 있으면 아군과 적을 색으로 구별할 수 있게 되고 셀렉트를 누르면 설명을 들을 수 있다.

이동(移動)

캐릭터를 이동한다. 이동능력에 따라 범위가 다르며 이동후에도 행동이나 대기 등을 취할 수 있다.

행동(行動)

캐릭터의 행동을 취할 수 있다. 기본적으로 싸우다(たたかう)를 고를 수 있으며 잡에따라 액션 어빌리티를 사용할 수 있다. '싸우다'를 고를 경우 장비한 무기로 적을 공격하게 되며 액션 어빌리티를 고르면 사용가능한 액션 어빌리티가 나열된다. 각 어빌리티의 이름 옆에는 현재 사용가능 여부 등이 표시된다. 행동을 마친 후에는 자동으로 방향을 정하고 다름 사람으로 넘어가게 된다.

대기(待機)

행동을 하지 않고 차례를 보내고 싶을 경우 선택하는 커맨드. 대기와 함께 방향을 결정하게 되는데 매우 중요하다. 대기로 차례를 끝낼 경우 보통 0에서 시작하는 CT가 20이나 40부터 시작되므로 다음 차례가 조금 더 빨리 온다. 대기를 결정한 후 방향을 결정하고 다음 차례로 넘어가게 된다.

스테터스(ステータス)

해당 캐릭터의 능력화면을 볼 수 있다.

오토배틀(オートバトル)

자동배틀설정이 가능하다. 직접 조작하는 매뉴얼(マニュアル) 외에 4가지가 있으므로 전투가 귀찮다면 사용해 보자. 4가지는 다음과 같다. 이중 '생명을 아끼지 말고 싸워라'와 '동료를 도와주라'의 경우 캐릭터를 지정해야 하며 오토배틀을 캔슬하고 싶을 때에는 자신의 해당 캐릭터 차례에 ○버튼을 누르면 된다.

> 생명을 아끼지 말고 싸워라
> (生命をおしまず戦え)
> 동료를 도와주라(仲間を援護せよ)
> 사라져가는 생명을 구하라
> (消え行く生命を救え)
> 토끼처럼 도망가라
> (脱兎のごとく逃げよ)

기타 메뉴

아무곳에나 커서를 두고 △버튼을 누르면 기타메뉴의 3가지를 고르게 된다.

액티브턴(アクティブターン)

맵위에 있는 전 캐릭터의 행동순서를 40번까지 볼 수 있다. 자주 확인해 두자

유니트리스트(ユニットリスト)

맵위에 있는 모든 유니트를 한눈에 볼 수 있다. 좌우버튼으로 HP MP CT 등으로 소트해서 볼 수도 있으며 적의 경우 ENEMY, 게스트의 경우 GUEST라고 표시된다. ○버튼을 한 번 더 누르면 세부사항을 볼 수 있다.

옵션(オプション)

게임의 세부사항을 결정하게 된다. 모두 14개가 있으며 다음과 같다.

1. 커서의 이동방식 - A 타입과 B타입으로 나뉜다. 자신에게 맏는 것으로 선택하자.
2. 커서의 이동속도 - 배틀필드에서의 커서속도를 결정한다. 위가 가장 빠른 것이다.
3. 복수층간의 커서표시속도 - 층사이를 오갈 때의 커서속도.
4. 손가락 커서의 이동속도 - 메뉴를 결정할 때의 손가락 커서의 이동속도.
5. 메시지 표시속도.
6. 내비게이션 메시지의 유무 - 조작순서를 가르쳐 주는 도움말의 ON/ OFF. OFF로 해두자.
7. 어빌리티명의 표시 - 전투중 어빌리티명표시의 ON/OFF.
8. 효과메시지의 표시 - 전투중 효과내용의 설명문의 ON/OFF.
9. 경험치Jp의 취득표시 - 전투중 얻게 되는 경험치 등의 표시 ON/OF.
10. 타겟깜빡임 유무 - 전투중 타겟을 선택할 때 적과 아군을 판별하기 쉽게 하기 위한 깜빡임 ON/OFF.
11. 잡별 장비불가 아이템의 표시 - 잡다의 장비불가 아이템 표시의 ON/OFF.
12. 잡인지시의 최강장비 - 잡체인지시 자동으로 최강장비를 할지 안할지를 결정.
13. 사운드 - 사운드를 3가지로

바꿀 수 있다.

14. 초기설정으로 돌리다 - 아래것을 선택하면 초기치로 변한다.

월드맵 메뉴

월드맵에서 세모 버튼을 누르면 6개의 명령어가 나타난다. 이곳에서 세이브나 편성 등을 행할 수 있다. 또한 마을등에서 결정 버튼을 누르면 거점 커맨드가 나타난다. 거점 커맨드는 뒤에나오는 게임의 흐름과 구성에서 소개하므로 그쪽을 참조하자.

이동(移動)

이동가능한 거점으로 이동한다

편성(編成)

아이템이나 어빌리티를 조합하고 잡을 바꾸는등 유니트 관리를 행한다

브레이브스토리(ブレイブストーリー)

브레이브스토리를 볼 수 있다

튜트리얼(チュートリアル)

초기화면의 튜트리얼과 마찬가지

데이터(データ)

데이터의 세입브가 가능하다

옵션(オプション)

전투중의 옵션과 동일하다

편성모드

편성모드에서는 캐릭터의 모든 것을 관리할 수 있다. 우선 방향키로 캐릭터를 정한 뒤 ○버튼을 누르면 자세한 능력을 볼 수 있고 그곳에서 한 번 더 누르면 체인지 가능한 잡을 또한번 누르면 해당 잡 어빌리티 일람을 볼 수 있다. 또한 △버튼을 누르면 5개의 명령어가 나온다. 5개의 명령어는 다음과 같다.

아이템(アイテム)

무기의 장비를 할 수 있다. 처음에 있는 장비(裝備)를 선택하면 왼손 오른손 머리 몸통 발의 5군데에 무구를 장비할 수 있다. 두 번째의 최강장비(最强裝備)를 선택하면 현재 가지고 있는 장비품중 최강의 것을 자동으로 장비해 준다. 세 번째의 해제(解除)를 선택하면 장비를 풀 수 있으며 리스트(リスト)를 선택하면 아이템 리스트를 볼 수 있다.

어빌리티(アビリティ)

이것을 선택하면 어빌리티를 얻거나 세트할 수 있다. 한캐릭터당 어택 어빌리티 2개와 나머지 어빌리티 1개씩 모두 5개의 어빌리티를 세트할 수 있다. 첫 번째 (セット)를 선택하여 세트해 두면 전장에서 해당 어빌리티를 사용할 수 있고 해제를 선택하면 어빌리티의 세트를 풀 수 있으며 기억하다(おぼえる)를 선택하면 새로운 어빌리티를 얻을 수 있다. 이것을 선택한 후에는 얻고싶은 잡의 어빌리티를 차례로 선택하게 된다.

잡체인지(ジョブチェンジ)

잡을 바꿀 수 있다. 선택하면 체인지 가능한 잡이 밝게 표시되며 나머지들은 어둡게 표시된다. 잡체인지를 위해서는 특정 잡의 레벨을 높여두어야 한다.

제명(除名)

해당 캐릭터를 파티에서 빼버린다.

유니트 정리(ユニット整理)

유니트를 번호 레벨 잡 브레이브 페이스 최대HP 최대MP순으로 정리한다.

게임의 흐름과 구성

이벤트
등장 캐릭터간의 회화
동료의 추가와 감소
정보의 입수
상황 이동가능범위의 변화

월드맵
거점에서-주점
상점
전사간선소
모피골육점
메뉴화면-츄트리얼
세이브&로드
브레이브스토리
편성
거점간의 이동

계속하여 반복됨

배틀
출전멤버 배치장소의 결정
맵상의 배치
상황설명과 이벤트 승리조건의 표시
전투
승리보너스 전리품의 획득

이벤트

람자를 둘러싼 인물 모두가 그의 행동과 함께하는 것은 아니다. 대부분은 람자와 별행동을

위하고 자신의 의지로 행동하여 역사에 관련되고 역사를 만들어 간다. 배틀 이외에 일어나는 이들 인간사이의 회화를 필두로 이것저것의 일들이 이곳에서 이야기 하는 이벤트이다. 스토리에 관여한 중요한 이벤트도 있으며 그 이벤트이 결과에 따라 월드맵 위에서의 이동범위가 확되되는 경우도 있다. 플레이어의 의지를 반영시킬 기회는 적지만 가볍게 보아서는 안된다.

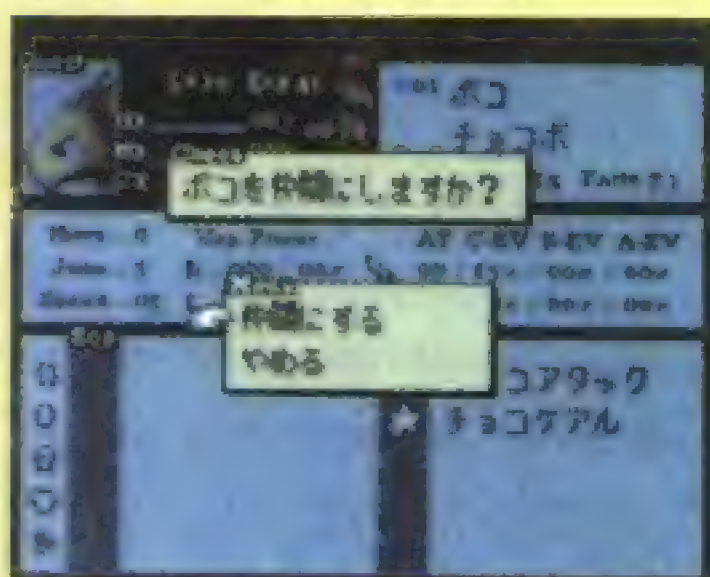
이런 회화에서 상황이 변할때도 있다

등장캐릭터간의 회화

이 회화는 람자와 다른 사람들간의 것만이 아닌 람자 이외의 인물간의 회화도 포함되어 있다. 본래라면 주인공이 람자인 이상 람자가 그 장소에 없는 경우 회화를 들을 수 없겠지만 그렇다면 너무 불친절하기 때문에 상황파악이 힘들어 진다. 이것은 역사를 플레이어에게 이해시키기 위한 처리일 것이다. 때론 람자가 자신의 심정을 파악하지 못하고 있는 경우가 있는데 이럴때는 …밖에 표시되지 않는다. 이 대답에 어떤 생각이 포함되어 있는지는 플레이어 한명 한명이 생각해야 할 것이다.

새로운 동료와의 만남과 헤어짐

상황의 변화에 따라 파티멤버의 구성이 변화해 간다. 수많은 이벤트를 통해 새로운 동료가 멤버로서 더해지거나 떠나간다. 그것이 일순간의 이별인지 영원한 이별인지는 그때가 되지 않으면 알 수 없다. 그들은 스토리내에서 적게라도 역할을 하고 있으므로 플레이어가 멋대로 해임할 수 없게 되어있다.

이벤트를 통해 멤버가 되는 주요인물의 대부분은 게스트=NPC(논 플레이어 캐릭터)로서 배틀에 참가한다. 그들은 플레이어가 조작할 수 없는 대신 절대 죽지 않는다. HP가 0이 되더라도 쓰러지는 것 뿐으로 절대 크리스탈로 변하지 않는다.

동료가 되는 것은 인간뿐만이 아니다

정보의 입수

주요 캐릭터 간에 의한 이벤트 중에는 단순히 상황이나 개인개인의 과거를 밝히는 것 뿐만이 아닌 이후의 새로운 스토리 전개의 계기가 되는 것이 있다. 예를 들면 초반 잘바그가 람자에게 어떤 중요한 정보를 가르쳐 준다. 이 정보를 근거로 람자는 여러가지 액션을 일으키는 것이다. 또한 여태까지 알 수 없었던 일이나 존재 자체가 밝혀지지 않았던 일에 관해 이벤트를 통해 새로운 단서가 입수될 경우도 있다.

상황 이동가능범위의 변화

이봐리스 왕국전초를 커버하는 월드맵. 하지만 람자일행이 그 처음부터 어디든지 자유롭게 오가는 것은 아니다. 화면내에 비쳐지는 이동가능한 거점은 그 시점에서 갈 수 있는 경우만이다. 이벤트가 발생함에 따라 월드맵 위에 거점이나 거리도 여러 형태로 변화한다. 어떤 이벤트가 특정한 장소로 가기 위한 열쇠가 되는 경우도 많다는 것이다. 무언가 이벤트가 일어났다면 월드맵을 관찰하여 새롭게 갈 수 있는 장소가 등장했는지 확인할 필요가 있다.

월드맵

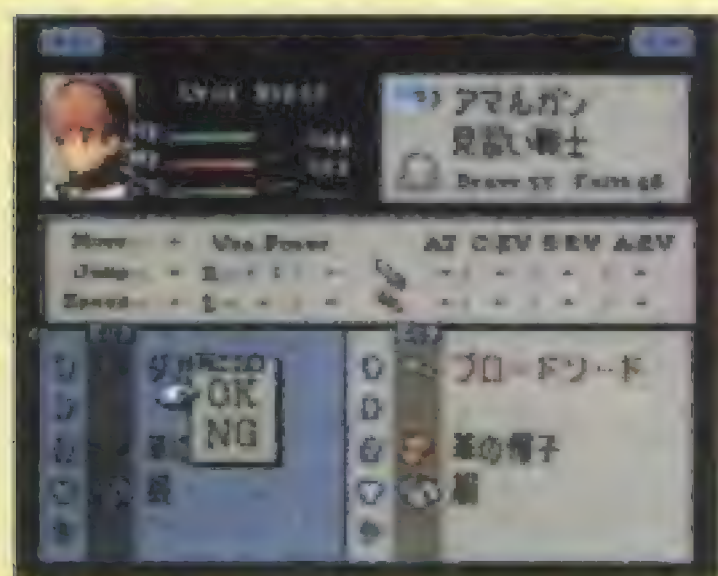
말하자면 메인화면이라고 부를 수 있는 월드맵에서는 거점간의 이동이나 각 거점에서의 행동 시스템 같은 명령을 실행할 수 있다. 각 거점에는 단순한 중간거점과 도시의 두종류가 있어 도시에는 점포가 있다. 이중에서 모피골육점은 특수한 부분에 속해 시프의 밀렵 어빌리티를 이용해 몬스터를 쓰러트렸을 경우만 들어갈 수 있다. 또한 메뉴화면에서는 편성 등의 중요한 명령을 실행할 수 있다. 충분히 준비한 후 전쟁에 임하자.

이것이 월드맵의 이동화면이다

거점에서

상점(ショップ)

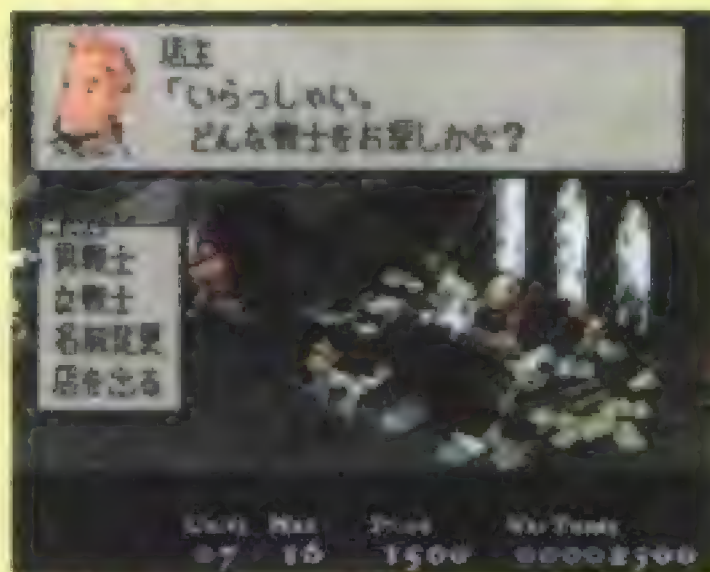
장비하여 각 패러미터를 강화시킬 무기나 방어구는 물론 포션이나 피닉스의 꼬리 등의 전투에

는 필요불가결한 아이템을 구입하여 파티의 힘을 파워업할 수 있는 장소가 상점이다. 무구는 모든 멤버가 자유롭게 장비할 수 있는 것이 아니고 잡마다 꽤 많은 제한이 있다. 그러므로 샵에서는 '시착(試着)'을 행하여 임의의 멤버에 대해 그 상점에 준비되어 있는 아이템이 장비할 수 있는지 확인해 볼 수 있다. 귀찮다면 '최강의 시착(最強に試着)'을 고르면 그 상점에서 살 수 있는 최강의 품목을 자동적으로 장비해 볼 수 있다. 상점의 품목은 게임 내용이 진행됨에 따라 계속 늘어나므로 게임이 잘 풀리지 않을 때에는 여러 상점을 다시 들려보자.

장비는 전략의 기본

주점(酒場)

정보수집의 대명사로 알려진 주점. 이곳에서는 현재 이봐리스에 무슨 일이 일어나고 있는지 사람들의 사이에 어떤 소문이 돌고 있는지 알 수 있다. 또한 스토리를 진전시킴에 따라 2장에서부터는 '돈벌이'를 선택하여 정보제공료를 마스터에게 지불하고 파티로부터 선택한 멤버를 보내 성공하면 보수를 얻을 수 있으며 여기에서는 의외의 발견이 있을 수도 있다.

전사알선소(戰士斡旋所)

플레이어중에는 현존의 멤버만이 아닌 자신이 이름을 붙인 새로운 전사를 파티에 참가시키고 싶다고 생각하는 사람이 있을 것이다. 그런 사람을 위해 준비되어있는 것이 전사간선소. 약간의 돈을 준비하면 새로운 전사를 고용할 수 있다. 하지만 각 파티의 상한은 16명이고 배틀에 참가할 수 있는 것은 5명이므로 멤버부족이 되는 경우는 거의 없을 것이다.

자신만의 파티를 만들 수 있는곳이다

메뉴화면

편성(編成)

메뉴화면에서 실행하는 편성은 단순한 캐릭터의 교환에서 끝나는 것이 아니다. 각 멤버의 장비나 어빌리티의 변환 잡체인지 등 여러가지 종류의 명령이 있다. 전투에 들어가면 대부분의 경우 장비나 어빌리티를 바꿀 수 없다. 생각치도 않은 곳에서 돌연 전투에 들어가는 일도 있으므로 기회가 있을 때마다 이 화면을 선택해 상황변화에 대응해 두는 것이 좋다. 편성에서 가장 중요한 것은 잡과 어빌리티 관련작업. 많은 Jp를 소비해 좋은 어빌리티를 얻어 두어도 이화면에서 장착하지 않으면 전투에서 사용할 수 없다. 배틀시 출전할 수 있는 멤버는 최대5명이라는 것을 염두하여 누구를 출전멤버로 할지 그리고 어떤 잡과 어떤 어빌리티로 하면 전투를 유리하게 이끌어 나갈 수 있을지를 생각하여 장착해 두자. 또한 구입한 아이템의 확인이나 장비도 중요하다. 각캐릭터의 잡이나 어빌리티 그리고 장비하고 있는 아이템과 파티를 모든 면에서 최고의 상태로 해둔 뒤에 전투에 도전하자.

이것이 전직화면이다

츄트리얼(チュートリアル)

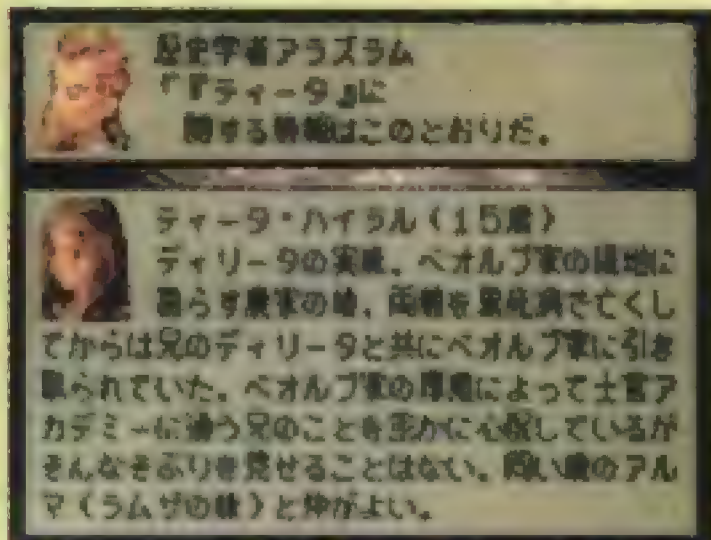
츄트리얼은 말그대로 초심자용의 지휘강좌이다. FFT의 여러가지 룰이나 알아두면 좋을 지식 그리고 게임의 원포인트 어드바이스 등을 조교인 다라본이 가르쳐 준다. 하지만 일본어를 모르는 독자에게는 별로 필요없는 항목이다.

데이터(データ)

데이터의 세이브나 로드 등을 행한다. 1세이브 데이터마다 1개의 메모리 블록을 잡으며 최대15블록까지 세이브 할 수 있다.

브레이브스토리(ブレイブストーリー)

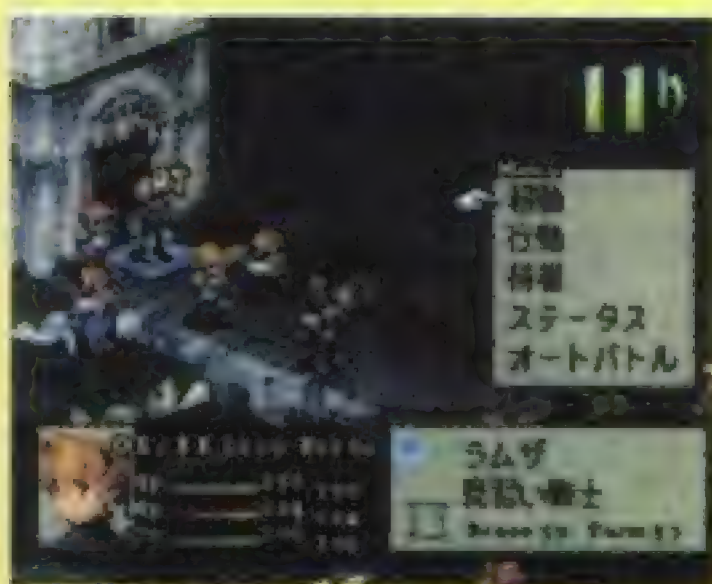
람자가 체험한 것뿐만 아닌 그 주변의 사건이나 여러 가지 인물의 상세정보 등을 기록한 데이터베이스적 존재다. 역사학자 아라즈람에 의해 대부분의 이벤트의 해설과 재현이 가능하다. 스토리의 진행에 따라 동일인물이나 발생한 일에 대해서도 코멘트가 변하거나 해설이 붙는 경우도 있다. 또한 이 화면에서는 총플레

이 타임과 아군전사자 등을 확인할 수 있다. 하지만 역시 일어로 되어 있기 때문에 일어를 모르는 독자에게는 큰 비중을 두지 못한다.

등장인물들의 프로필을 볼 수 있다

거점간 이동

도시나 중요한 지형은 월드맵상에 거점이라는 형태로 존재한다. 그리고 그것들은 서로 길로 연결되어 람자들은 그길을 경유하여 거점간을 이동하게 된다. 물론 처음부터 이봐리스 왕국 모든 거점이 표시되어 있는 것이 아니고 스토리에 따라 조금씩 늘어간다. 특정의 거점에서 행해지는 전투외에도 도시 이외의 장소에서는 랜덤으로 적과 만나 배틀에 들어가는 경우가 있다. 이 랜덤엔카운트를 이용하면 몬스터의 보충이나 돈 경험치 등을 벌 수 있으므로 잘 이용하자.

배틀

어떤때는 스토리에 의해 어떤때는 랜덤으로 조우한 적과 우연하게 거점내를 재현한 전용 맵에서 행해지는 것이 배틀이다. 배틀전용맵 즉 배틀맵에는 람자를 포함한 5명까지의 캐릭터를 출전시킬 수 있다. 하지만 배틀이 정해진 때에 결정할 수 있는 것은 출진멤버뿐으로 원칙적으로 멤버 각자의 장비나 어빌리티를 바꾸는 것은 불가능하다.

전투화면을 잘 파악해 두어야 한다

출전멤버 배치장소의 결정

배틀에 돌입하면 처음으로 행해야 하는 것이 출진 멤버의 결정과 배치. 배치가능한 장소를 비춘 블록위에 파티중에서 출전시키고 싶은 멤버를 배치해 간다. 출전가능한 멤버는 최대5명이지만 맵에 따라서는 3명이나 4명이 되는 수도 있다. 또한 출전장소가 2개로 나뉘어져 있을 경우도 있어 그때는 서로다른 2개 부대를 편성하여 배치하지 않으면 안된다. 배틀맵의 지형은 배치장소를 표시하는 블록에 반영된다. L1과 R1으로 캐릭터들을 확인하여 배치하자.

배치는 전략의 기본이다

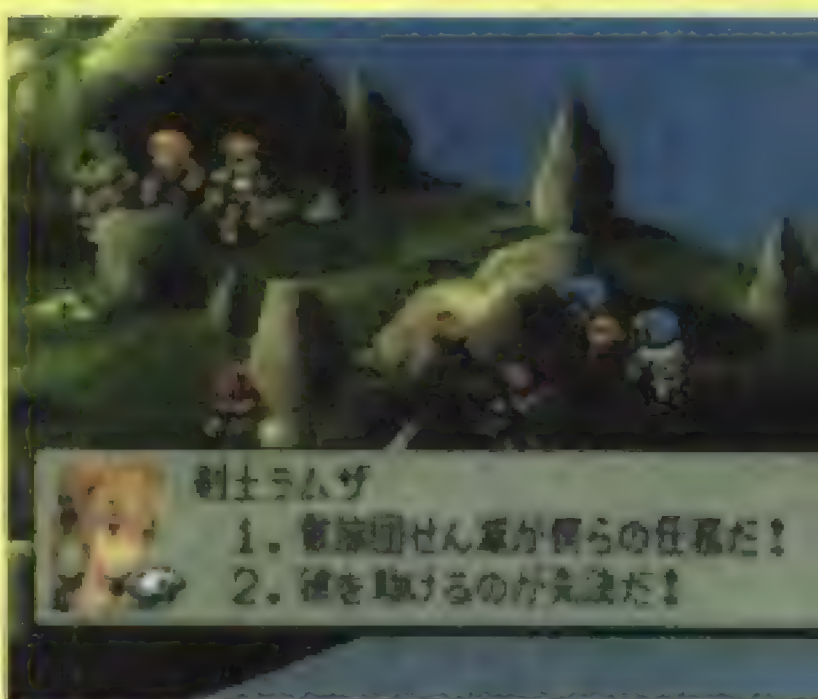
맵위에 배치된다

멤버의 배치화면에서 그 작업이 끝나면 실제로 배틀맵에 멤버가 배치된다. 맵의 전체모습이나 지형 적의 전력 배치 등을 확인하여 어떤 공격이 유효한지 어떤 진형으로 싸워야 유리할지를 생각해 보자. 예를들어 높은 곳에 진을 친다면 그만큼 활공격으로 광범위를 커버할 수 있다는 것이다.

상황설명 이벤트

배틀맵에 적과 아군이 배치된 후 그 배틀의 상황을 설명하기 위해 작은 이벤트가 발생하는 경우가 있다. 대부분은 그 맵에 있는 캐릭터간에서 언어가 오가는 형식으로 진행된다. 단순히 적이 있으므로 싸운다 라는 것이 아닌 어떤 경유로 배틀에 임하게 되는지 등의 감정이입이 들어간다.

승리조건의 제시

배틀이 행해진 후부터는 람자들이 그 싸움에 이기지 않으면 월드맵으로 돌아가지 않는다. 그를 위해 승리조건이 표시된다. 많은 경우 맵위에 존재하는 적의 전멸이 승리조건이 된다. 하지만 때론 적 리더격의 인물을 쓰러트리는 것이나 특정인물을 구출하는 것이 승리조건이 되어있는 맵도 있다. 또한 승리조건을 플레이어 자신이 선택할 수 있는 맵도 몇 개 준비되어 있다. 승리조건을 선택할 수 있는 맵의 경우 선택에 따라 난이도가 훨씬 어려워지는 경우가 있으므로 파티의 실력과 상담하여 무리없는 선택을 하도록 하자.

승리조건을 고르는 경우도 있다

배틀

배틀에서는 아군멤버 전원의 능력을 최대한으로 살려 승리를 얻어내지 않으면 안된다. 배틀자체의 진행은 CTB시스템 아래서 행해진다. 이것은 적과 우리편 각각의 CT(차지타임)가 일정치까지 모인자가 행동을 하게 된다는 것이다. 빠른 자는 CT가 빨리 모이므로 다른 자보다 행동 찬스가 많게 된다.

또한 마법의 경우 마법을 건후 발동되는 것은 소수이며 대부분 일정시간 발동을 기다려야 한다. 위력이 큰 마법일수록 발동시간이 길어지는 것이다. 전투에 지면 HP가 제로가된 캐릭터를 방치하면 크리스탈이나 보물상자로 변한다. 이 크리스탈을 획득하면 그가 가지고 있던 어빌리티를 전승하거나 HP, MP를 회복할 수 있다.

승리

승리조건을 만족시키거나 적을 전멸시키면 그 배틀맵에서 승리한 것이 된다.

승리보너스 전리품의 획득

승리 메시지 이후 이 배틀에서 손에 넣은 보너스나 전리품을 처리한다. 배틀보너스는 맵마다 다르게 되어있고 쓰러트린 적이나 쓰러진 아군에 의해 정해진다. 물론 많은 적을 쓰러트리고 적은 수의 아군이 피해를 입을수록 보너스는 많게 된다. 배틀승리후 전리품으로써 아이템이 손에 들어오는 경우가 있지만 이것은 남겨둔 상자와는 관계없는 것이므로 맵위의 상자는 모두 배틀중에 얻어두자.

배틀 가이드

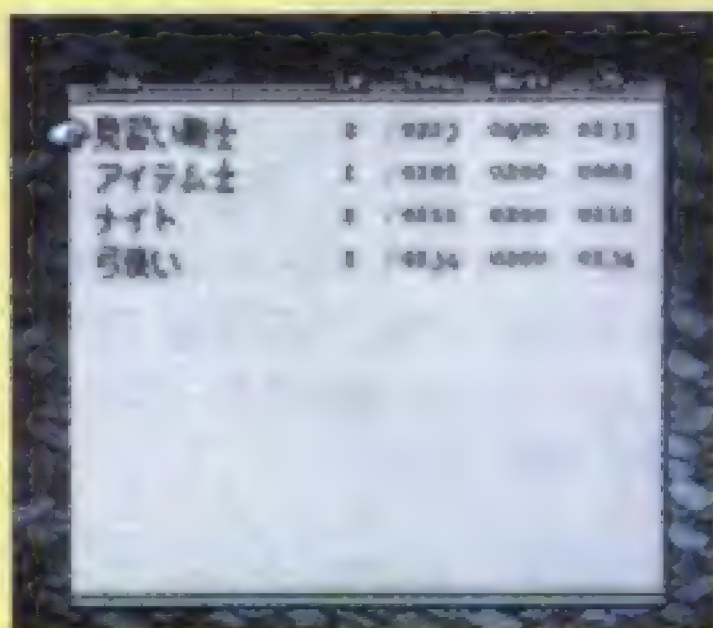
PART 1 어택팀 편성

배틀의 승리는 얼마나 적절하게 준비를 했는가에 달려 있다고 해도 과언이 아니다. 세뮬레이션의 프로라고 해도 준비를 게을리 했다면 고전을 면치 못한다. 이기기 위한 토대를 만드는 것이 중요하다.

1. 잡 어빌리티

편성에서 우선 생각하지 않으면 안되는 것이 잡과 어빌리티의 조합. 사상최다의 잡과 어빌리티가 등장하는 작품이라는 것 만으로도 선택에 꽤 머리를 쓰지 않으면 안된다. 플레이어의 취향이 있으므로 이것의 정답이라는 것은 없지만 기본적으로 지켜야 할 것들을 설명해 보겠다. 우선 제일 중요한 것은 잡의 약점을 보충하는 어빌리티를 사용하라는 것이다.

예를들면 육체적으로 빈약한 마법사계에 '중장비가능'이나 '오토포션'을 주거나 나이트나 사무라이에게 원거리공격이 가능한 어빌리티나 백마법을 기억시켜 두면 유용하게 쓰인다. 단지 만능형 캐릭터를 만들려 하는 것이 아닌 어디까지나 보조정도의 어빌리티를 주는 것이 중요하다. 적어도 초반에는 잘 쓰일지 모르지만 이것저것 키우다 보면 생각보다 크게 활약하지 못하는 캐릭터가 되어버리고 만다. 두 번째로는 전장이나 상대에 대응하여 잡과 어빌리티를 변화시키라는 것이다. 평범한 지형이라면 무브+의 어빌리티, 고저차가 있는 지형이라면 점프+의 어빌리티, 육탄계 적이 많은 경우 '가드'나 '카운터' 궁사가 많다면 '화살피하기' 등의 사용법을 익히는 것이 중요하다. 참고로 초반의 유용한 잡과 어빌리티를 꼽아 보자면 다음과 같다.

> **잡나이트 궁사 아이템사 흑마도사**
> **어빌리티 : 투석 반격태클 케알**
> **중장 비가능 정신통일**
> **무브+1**

잡 어빌리티의 선택은 신중하게

2. 아이템을 생각하라

잡체인지는 상점의 메뉴를 생각하는 것이 좋다. 전직도 좋지만 그 잡에 알맞는 장비가 없다면 활약은 기대하기 어렵다. 자주 상점을 체크해 두자.

3. 멤버를 고정한다

FFT에서는 한 번에 전장에 투입할 수 있는 것이 최대5인으로 정해져 있다. 그렇기 때문에 어느정도의 멤버를 계속해서 사용하는 것이 스토리 진행을 빨리 하기 위해 유용하다. 전사했을때의 보충이나 주점에서의 돈벌이를 생각해 보아도 메인으로 사용할 캐릭터는 6~8명정도로 고정하는 것이 좋다. 물론 천천히 즐기면서 플레이한다면 이야기는 다르다.

4. 밸런스를 생각하여 구성

파티 전체의 구성은 접근전 캐릭터와 원거리공격형 캐릭터의 조화가 중요하다. 한쪽으로 치우친 구성은 고전을 부를 뿐이다. 대표적 접근전용 캐릭터로는 나이트, 사무라이, 몽크 등이 있으며 원거리공격 캐릭터로는 흑마도사, 궁사, 음유시인 등이 있다. 아래의 4가지는 대표적인 구성의 예이다.

직접공격 중시형
구성 : 나이트- 사무라이- 몽크- 닌자- 백마도사
엄청난 공격력으로 적을 압도해 나간다. 방어력 없는 적들은 쉽게 무너져 간다. 한명쯤을 흑마도사로 바꾸면 바란스를 더욱더 좋게 만들 수 있다.

원거리공격 중시형
구성 : 나이트- 흑마도사- 소환사- 궁사- 아이템사
강력한 공격마법과 원거리의 활공격으로 적들을 빈사상태로 만든 뒤 나이트로 확실히 결정타를 먹일 수 있다. 아이템사대신 백마도사를 사용해도 좋다.

보조마법 중시형
구성 : 사무라이- 음양사- 무용수- 풍수사- 시마도사
직접 공격은 사무라이뿐이지만 풍부한 보조마법을 이용해 적의 공격력을 무용지물화 시킬 수 있다. 4명의 마법사들중 한명을 백마도사로 사용하면 회복에 도움이 된다.

대화 중시형
구성 : 화술사- 화술사- 나이트- 백마도사- 아이템사
나이트로 위험을 막으면서 2명의 화술사로 적을 설득해 나간다. 회복은 아이템사와 백마도사에게 맡기면 OK. 언젠가는 모든 적이 설득되어 싸울 적이 없어져 버린다.

PART 2 배틀

만전의 준비를 다했다면 드디어 전장에 나서게 된다. 입체적인 필드에서 전개되는 배틀은 종래의 시리즈와는 다른 전략이 필요하다.

5. 캐릭터의 배치

최초의 배치에서의 기본은 접근전형과 지원형의 구별을 확실히 해둘 것. 기본적으로 전장은 배치장소에서 화살표가 표시되는 방향으로 넓어져 간다. 우선 그것을 체크하자. 또한 개시직전의 혼란을 피하기 위해 되도록 이동거리가 긴 캐릭터를 전방에 배치해 두자.

캐릭터의 배치는 때론 치명적일 때가 있다

6. 승리조건의 확인

FFT의 전추는 단순히 적을 전멸시키면 끝나는 것이 아니다. 맵이나 플레이어의 선택에 따라 여러가지 승리조건이 제시된다. 예를들어 특정 캐릭터를 보호하라는 조건의 경우 적을 물리치는 것 보단 특정 캐릭터가 당하지 않도록 배치하는 것이 좋다.

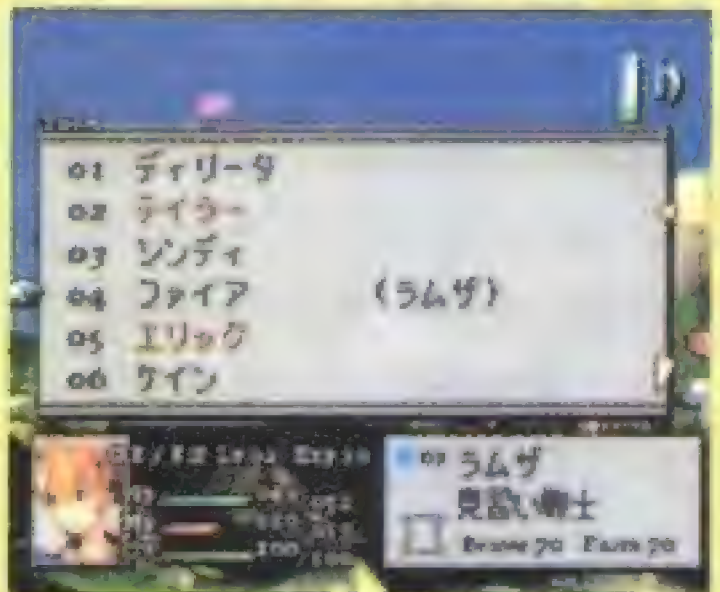
7. NPC에 주의

FFT에서는 게스트 캐릭터라 불리는 NPC가 존재한다. 그들은 플레이어가 직접 조작하지 못하기 때문에 그 움직임에는 주의가 필요하다. 특히 광범위의 공격능력을 지닌 NPC는 아군을 말려들게하여 공격할 경우가 많다. 너무 신경쓰일 때에는 NPC의 어빌리티를 변경시켜두는 것도 한 방법이다.

게스트 캐릭터의 행동을 항상 주시하자

8. 행동순을 체크

FFT의 배틀은 턴제가 아닌 CTG가 꽉찬 캐릭터부터 순서대로 행동한다. 그렇기 때문에 다음에 누가 행동할 수 있을지를 염두해 두고 싸우는 것이 중요하다. 덤으로 이 행동순서는 메뉴의 '액티브턴'에서 참조할 수 있다. 또한 마법이나 궁사의 차지같은 모아쓰는 커맨드는 입력후

캐릭터 패러미터 최상단에 순서가 있다. 사진은 11명중 9명째

액티브 턴에서 순서를 확인할 수 있다

실제 그 커맨드가 발동할 때까지 시간이 걸리는 점에 주의가 필요하다. 특히 그룹 공격마법 등은 CT사이에 적이 이동해 버리면 아군을 끌어들일 위험이 있다.

9. 지형을 유리하게 이용한다

마을, 평원, 습지, 강, 사막 등 다채로운 지형의 전장이 준비되어 있다. FFT에서는 땅의 이점을 살리는 것이 중요하다. 예를 들어 고저차가 있는 지형에서는 높은 곳을 고수하고 늪지나 강이 있는 지형에서는 적을 물가로 밀어내는 것이 전투의 포인트이다.

만전의 준비를 다했다면 드디어 전장에 나서게 된다. 입체적인 필드에서 전개되는 배틀은 종래의 시리즈와는 다른 전략이 필요하다.

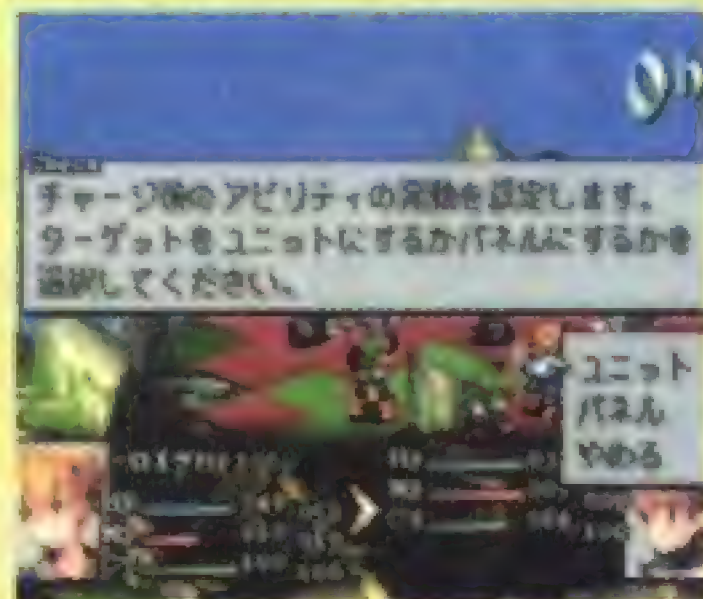
10. 방향도 항상 체크

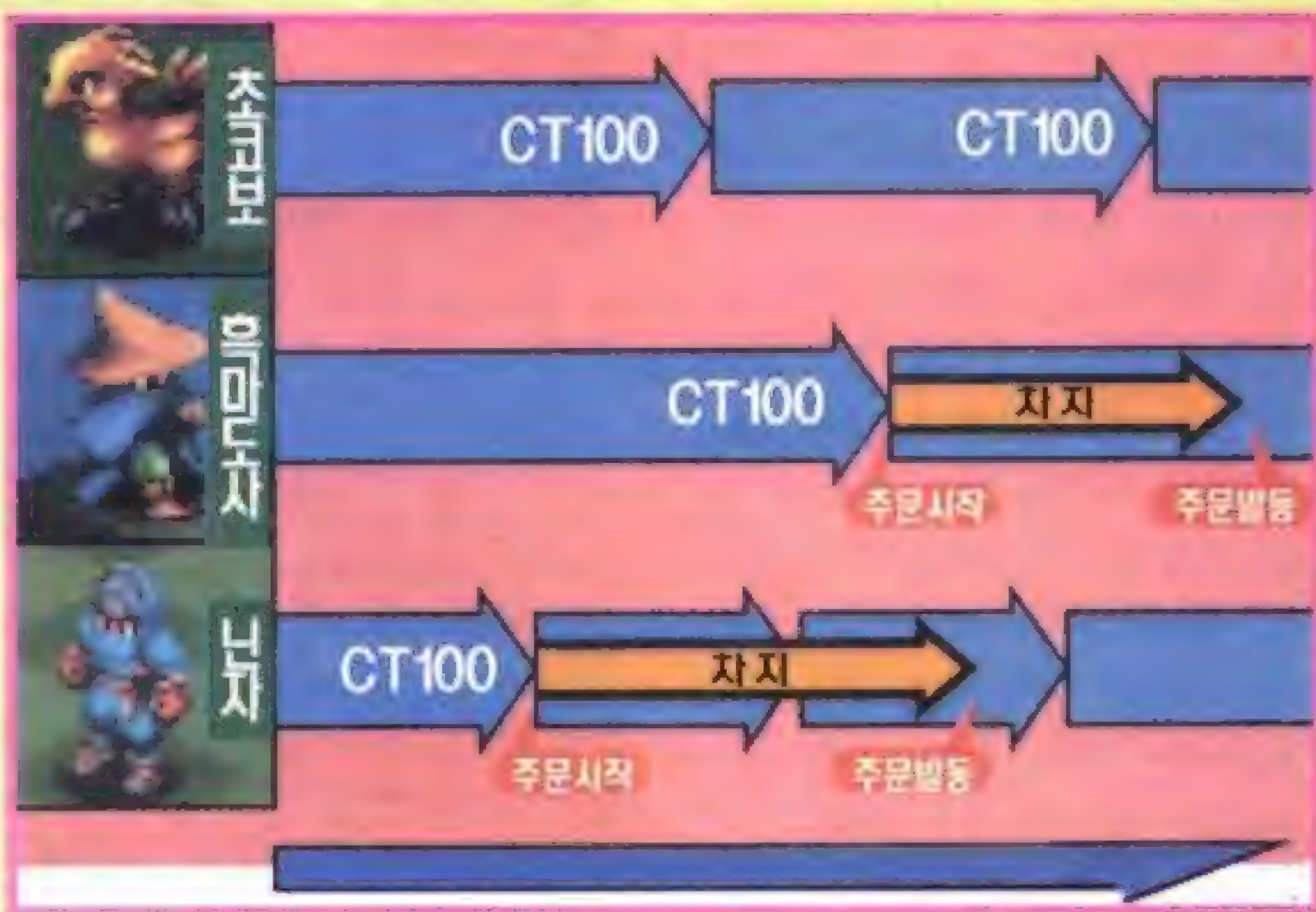
캐릭터가 어디를 보고 있는지를 염두해 둘 것. 이것 역시 전장에서 빠지지 않아야 할 점이다. 정면에서 공격하는 것보단 후면이나 측면에서 찌르는 쪽이 공격을 히트시키기 쉽고 높은 데미지를 줄 확률도 높다. 반대로 아군의 데미지를 최소화하기 위해서는 행동을 종료할 때 적이 어떤 방향으로 올지 예측해 둘 필요가 있다.

적의 공격을 정면에서 받으면 회피와 가드율이 높아진다

11. 마법의 기본을 확실히 체크

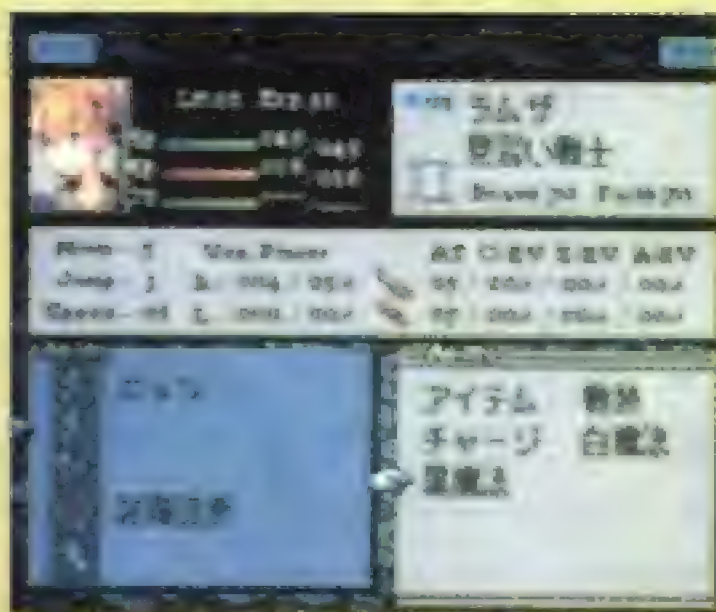
전호에서도 몇번이고 소개했지만 배틀에서 최대의 포인트가 되는 것이 바로 CTG의 적절한 대응이다. 특히 마법을 외우는 것과 발동의 타이밍을 체크하는 방법이다. 그림에도 설명되어 있는 것이 CTG와 마법의 관계이다. 마법은 주문을 외운 후 발동하기까지는 일정 시간이 걸린다. 보통 마법사의 경우 마법을 외운 후에 다음 차례가 오지만 닌자의 경우 주문이 발동되기 전에 먼저 차례가 돌아오는 경우가 있다. 그것이 그림의 A와 B이다. 이럴 경우 다른 행동을 하고 싶다면 A에서 다른 행동을 입력하면 마법이 캔슬된다. 하지만 계속해서 마법을 사용하고 싶다면 이동외의 다른 행동을 취하지 말아야 한다.

다음으로 유의할것이 마법의 발동장소를 2군데로 정할 수 있다는 것이다. 이것을 잘못한다면 적을 아군과 함께 회복시키거나 아군에게 공격마법을 퍼붓게 되어버린다. 이것을 피하기 위해 마법을 '필드에 건다'와 '캐릭터에 건다'가 필요한 것이다. '필드에 건다'의 경우 지정한 장소를 중심으로 마법이 발동된다. 발동장소가 결정되어 있기 때문에 바보처럼 아군을 끌어들일 가능성은 적다. 하지만 적의 움직임에 따라서는 전혀 무의미하게 될 가능성이 있다. 그러므로 이동력이 제한되는 지형이나 효과범위가 클 때 사용하자.

이렇게 필드나 캐릭터중 한가지를 정하게 된다

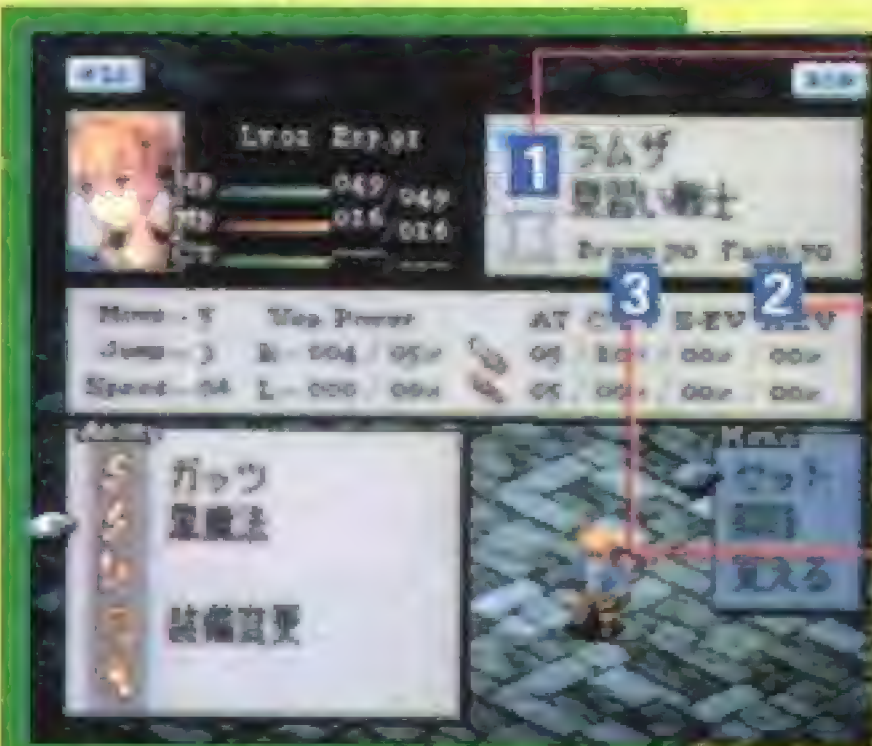
두 번째로 '캐릭터에 건다'의 경우인데 이것은 지정한 캐릭터를 중심으로 마법이 발동된다. 노린 상대에게 확실하게 효과를 줄 수 있는 반면 캐릭터의 움직임에 따라서는 아군이 함께 당할 위험이 있다. 하지만 이것을 역으로 이용해 마법에 영향받지 않는 캐릭터에게 마법을 걸고 그

캐릭터를 적의 중심으로 보내면 적들에게 큰 타격을 줄 수 있다.

캐릭터를 정할 때는 제대로 정하자

세 번째로 유의할 것이 마법을 외우는 중에는 완전 무방비가 된다는 것이다. 이때 공격을 받으면 치명타가 될 수 있으므로 공격을 받지 않도록 조심해야 한다는 것이다. 적어도 긴 시간이 필요한 상위마법이라면 적으로부터 어느정도 떨어진 거리에서 걸거나 다른 아군캐릭터가 방패가 되어줄 수 있는 상황을 만들어 주자. 역으로 적이 마법을 외우기 시작했다면 집중공격으로 없애버리자.

마법을 보다 효과적으로 사용하고 싶을 경우 단순히 마법을 기억하는 것 만으로는 부족하다. 리액션 어빌리티나 서포트 어빌리티로 마법을 보다 강화시키는 것이 현명한 것이다. 예를들어 흑마도사의 어빌리티인 '마법공격력UP' 등을 사용하라는 것이다. 그외에도 마법을 외우는 시간을 적게하는 시마도사의 '숏차지', 마법의 소모하는 MP를 1/2로 해서 사용회수를 늘일 수 있는 소환사의 '소비MP반멸' 등도 유용하다. 전황이나 상대에 따라 어빌리티를 잘만 사용하면 보다 스무스한 마법전투를 할 수 있을 것이다. 중요한 것은 마력이 아닌 머리란 이야기.

직접공격 전문 캐릭터에 마법 어빌리티를 주면?

12. 캐릭터의 패러미터 체크

캐릭터의 성격이나 상성 등도 전국에 미묘한 영향을 주는 요소이다. 별로 강한 적은 아닐텐데 이상하게 고전한다. 그런때는 성격이 원인이 된 경우가 많다. 예를들어 페이스포인트가 높은 캐릭터는 마법의 영향을 받기 쉬워 회복마법이 잘 듣는 반면 공격마법으로 받는 데미지가 크다. 또한 캐릭터간의 수호성좌의 상성에 의해 공격의 데미지가 변화한다. 이 캐릭터 고유의 특성을 확실히 파악해 두는것도 승리를 위한 열쇠가 된다는 것이다.

1 수호성좌
캐릭터의 탄생일에 의해 결정되는 황도12궁의 성좌. 성좌의 상성은 남녀에 따라 변화한다.

2 페이스포인트
캐릭터의 신앙심의 깊음을 표시한다. 이 수치가 높은 캐릭터는 마법에 영향을 받기 쉽다.

3 브레이브포인트
캐릭터의 용기를 표시한다. 이 수치가 낮으면 '치킨'이 되기 쉽고 높으면 공격력이 UP한다.

13. 전투불능과 크리스탈

HP MP회복도 가능하다

FFT에서는 전투에서 사망한 캐릭터는 2번다시 부활할 수 없다. 단지 HP가 0이 되면 더 이상 끝이란 말은 아니다. 사망전에 일정기간의 전투불능상태가 존재한다. 이 상태때는 부활이 가능한 것이다. 그리고 전투불능으로부터 시간이 경과하면 캐릭터는 크리스탈로 변한다. 이렇게 된다면 더 이상 부활은 불가능. 일부의 어빌리티가 다른 캐릭터에게 전승될 뿐이다. 그러므로 힘들게 기른 캐릭터가 죽지 않도록 조심하자. 참고로 크리스탈을 획득하면 어빌리티를 전승받거나 HP MP의 회복중 한가지를 고를 수 있다.

14. 카운터에 주의

상성이나 성격과 함께 적이 반격가능한 어빌리티를 가지고 있는지 어떤지를 주의해야 한다. 이것은 접근전만이 아니다. FFT에서는 마법에 대한 카운터공격 '마법반사'라는 어빌리티가 존재하기 때문이다. 이 일격으로 적을 보낼 수 있다. 라는 상황이 아니면 되도록 반격을 받지 않는

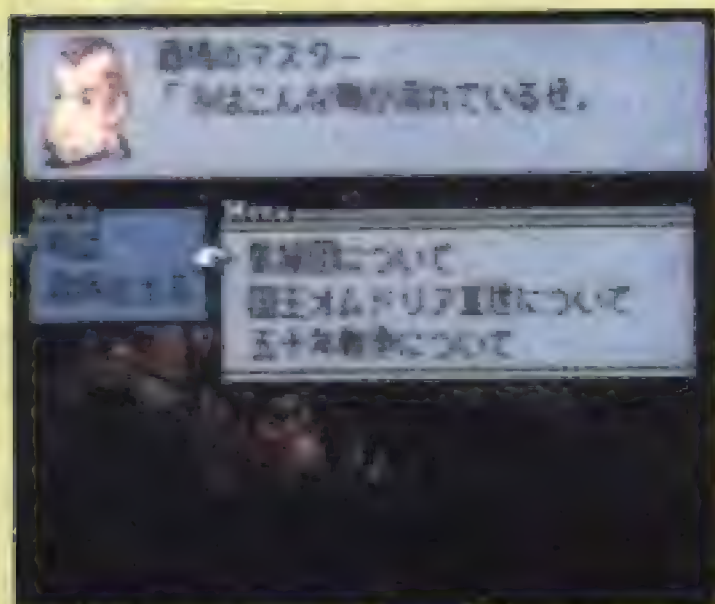
공격을 하자. 만약 상성이 좋을 때 반격을 받으면 한 번에 하늘나라로 가는 경우도 있다.

몬스터는 기본적으로 카운터 어빌리티를 가지고 있다

PART 3 이동

최후의 포인트는 맵위에서의 이동. 배틀과는 별로 관계없지만 캐릭터를 기르는 것 외에도 도움이 된다.

15. 소문을 체크하라

맵위에서는 주점 등에서 소문을 들을 수 있다. 이 소문에 따라 이야기가 변화해 감으로 자주 이용하도록 하자. 또한 앞으로 일어날 일을 예측할 수도 있고 FFT의 내용을 더욱 깊게 이해할 수 있다.

이벤트 종료후 소문이 변화하는 경우도 있다

16. 랜덤엔카운터

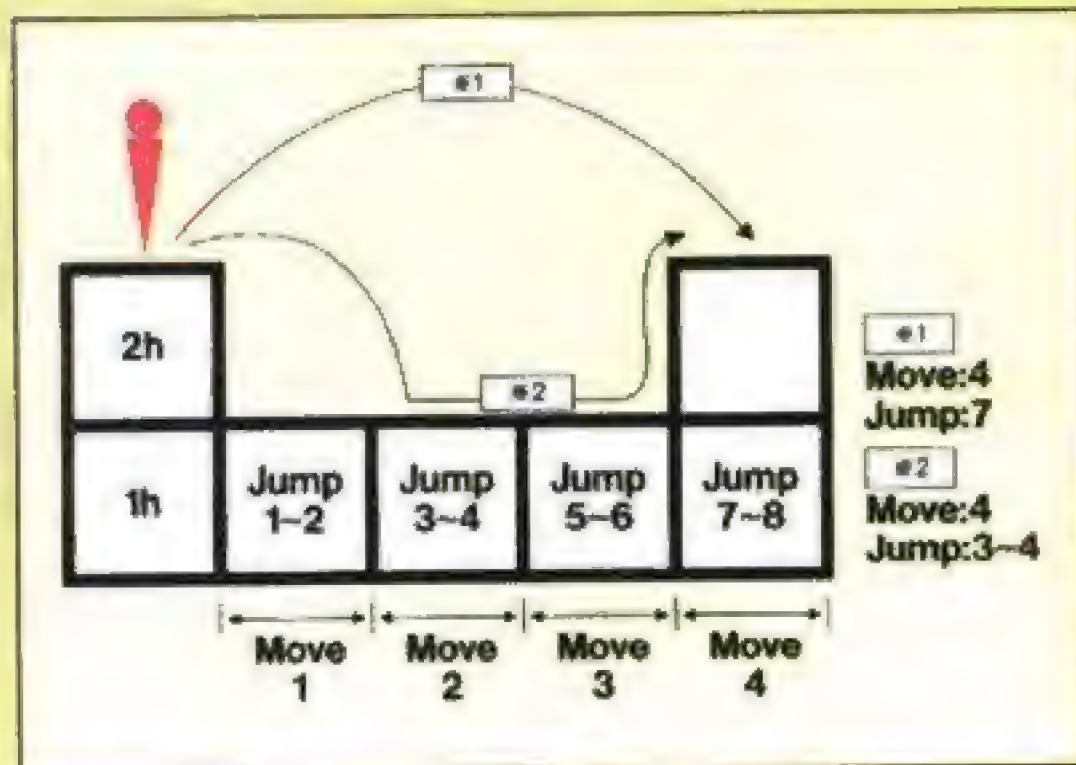
맵위에서는 거리나 성을 제외한 에리어는 이벤트전투 종료후 배틀에리어로 변화한다. 즉 이 에리어에 들어가면 랜덤으로 몬스터 집단과 싸우게 된다는 것이다. 이 랜덤엔카운터에서는 맵은 같지만 등장하는 적이 변화하기 때문에 이벤트 전투때와는 크게 다른 전술이 필요하다.

PART 4 고저차의 개념

배틀 맵은 입체적으로 구성되어 있기 때문에 높낮이에 따라 이동이나 마법효과 등이 현저하게 달라진다. 이 고저차를 확실히 파악해 두지 않으면 전투에 어려움을 겪게 될 것이다.

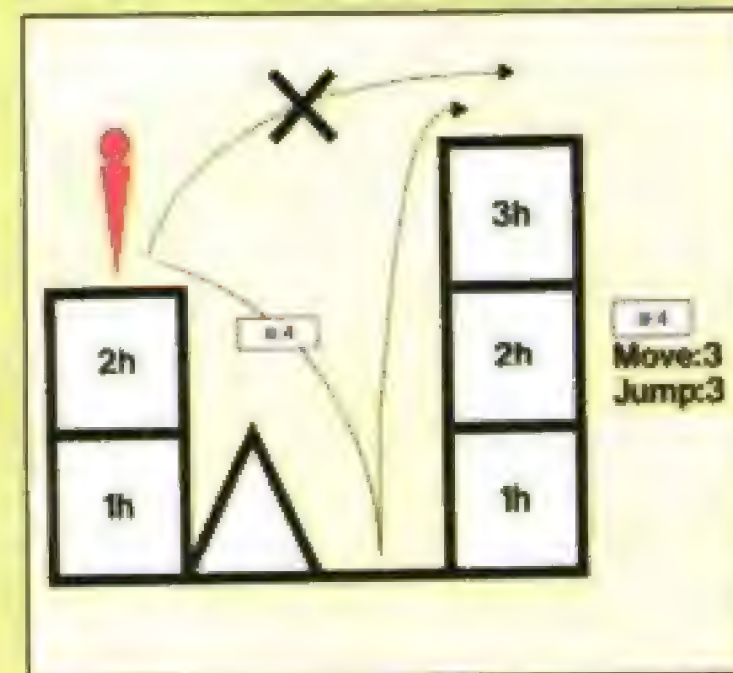
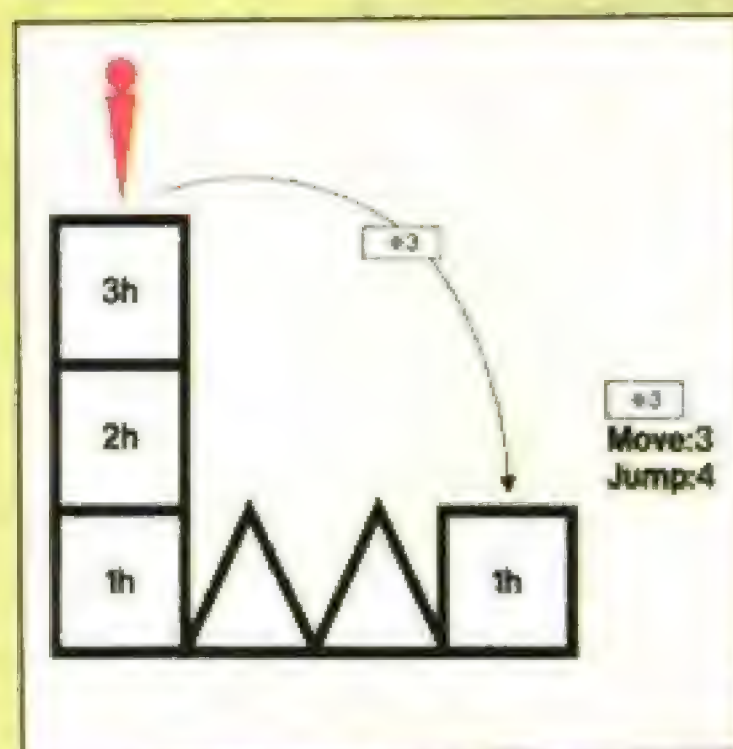
17. 이동력과 점프력에 의한 이동경로차

이동력은 평면을 이동하는 경우이며 점프력은 수직등판능력을 나타낸다. 그림의 1과 2는 모두 이동력이 4이지만 점프력이 다르다. 1은 3칸을 한 번에 뛰어넘겠지만 2는 아래로 내려갔다 다시 올라가야 할 것이다. 만약 아래의 3칸이 진입불가 지형이라면 1만 목적지까지 갈 수 있을 것이다.

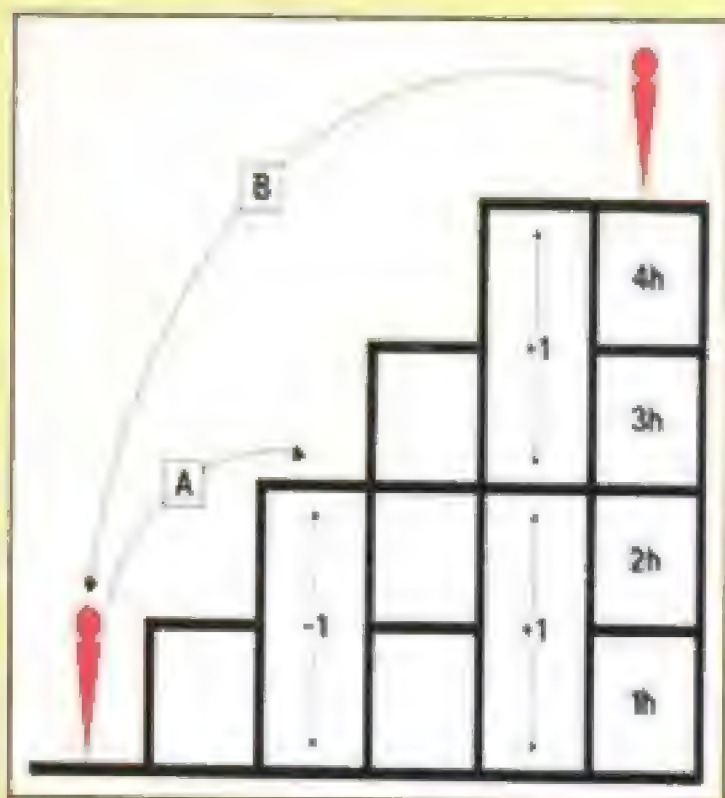
※1 ※2 2h 1h Jump 1~2 Jump 3~4 Jump 5~6 Jump 7~8 Move 1 Move 2 Move 3 Move 4
※1 Move:4 Jump:7
※2 Move:4 Jump:3~4

18. 고저차가 있는 점프

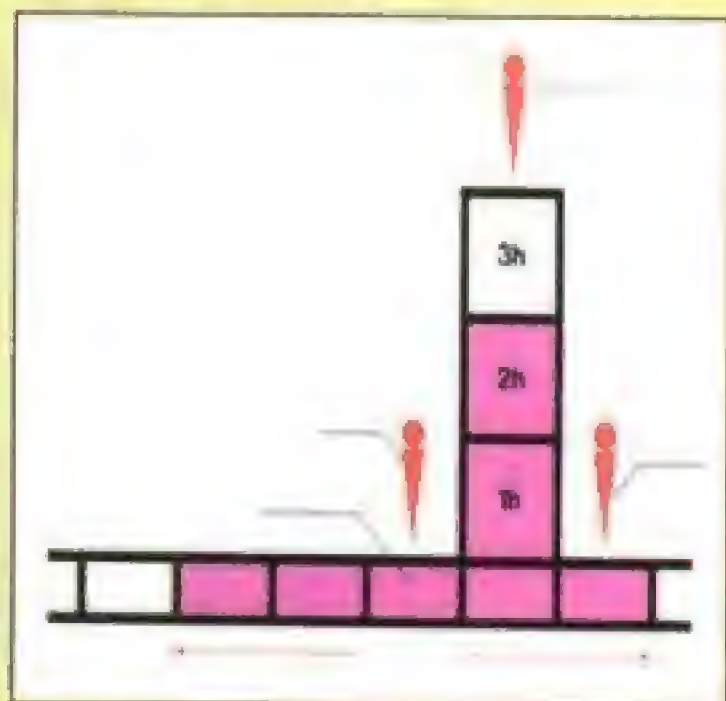
기본적으로 높은곳에서 낮은곳으로의 점프이동은 가능하지만 그 반대는 불가능하다. 3의 경우 높은곳에서 낮은곳으로 점프하므로 이동이 가능하다. 하지만 4의 경우 높은곳으로 뛰어야 하므로 직접점프는 불가능하지만 아래로 내려갔다 다시 올라갈 수는 있다.

※3 3h 2h 1h 1h
※3 Move:3 Jump:4

× ※4 2h 1h 3h 2h 1h
※4 Move:3 Jump:3

19. 고저차에 의한 사정거리의 변화

활이나 투석 등의 투사공격은 고저차에 의해 사정거리가 변화한다. 기본적으로 자신보다 목표가 2h 높아질 때마다 사정거리가 1칸 줄어들고 2h낮아질 때마다 사정거리가 1칸 늘어난다. 그러므로 궁사나

공사는 높은 곳이 유리하다. 그림의 경우 A는 높이 때문에 사정거리가 -1되지만 B는 +1이 되어 공격이 수월하다

20. 고저차에 의한 마법효과의 영향

보통 효과범위 3이라고 하면 대상을 중심으로 2칸 떨어진 곳까지 마법효과가 일어난다. 하지만 게임을 하다보면 그렇지 않은 경우가 있는데 이것이 바로 수직효과를 무시했기 때문이다. 그림에서 보면 2h까지는 붉은색으로 칠해져 있지만 3h는 흰색이다. 즉 수직효과범위가 2인 경우 마법이 저 범위에 영향을 준다는 것이다. 슬로우자나 헤이스자 등은 슬로우와 헤이스트의 수직 효과범위를 넓힌 마법이다. 이 고저차를 이용한다면 적에게만 데미지를 주거나 아군만 회복하는 등의 액션을 취할 수 있다.

PART 5 수호성좌의 상성

유니트 마다 정해져 있는 수호성좌는 성좌끼리의 상성이 정해져 있다. 아래 그림에서 중앙이 자신의 성좌이며 왼쪽 2개가 상성이 좋은 성좌 오른쪽 2개가 상성이 나쁜 성좌이다. 상성이 좋을 경우 회복이던 데미지던 그 크기가 크게 되고 상성이 나쁘다면 작게 된다. 오른쪽의 보라색 부분은 해당 성좌의 유니트와 동성일 경우 상성이 최악이며 이성일 경우 상성이 최상이 된다.

Good / Bad

FFT의 진미를 느끼자

주점의 '돈벌이 이야기'를 이용하자

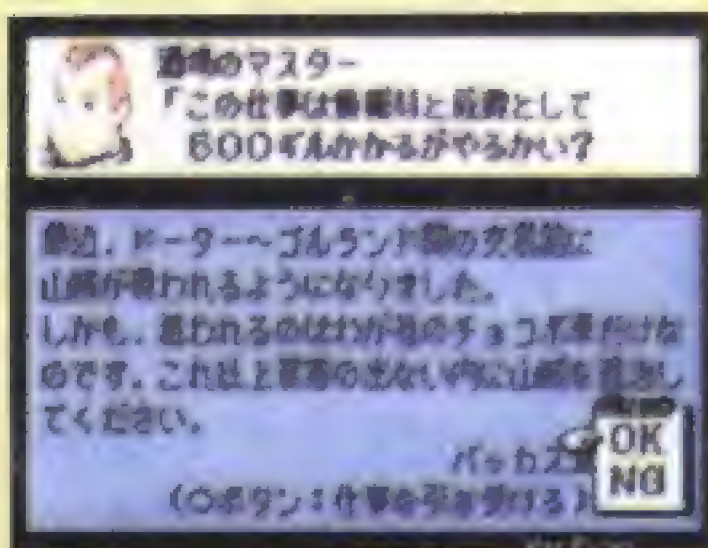
챕터2이후 주점에 가면 의뢰라고 볼 수 있는 돈벌이 이야기(儲け話)를 받을 수 있다. 이것을 수행하게 되면 기본적으로 돈과 jp를 모을 수 있다. 그뿐만 아니라 보물을 찾아내거나 비경을 발견할 수 있게 된다. 물론 보물을 찾아내도 사용할 수 없으며 비경을 찾는다고 새롭게 갈 수 있는 곳에 생기는 것은 아니다. 하지만 비경을 많이 찾아내면 모험자 레벨이 올라가고 보물을 많이 찾아내면 트레저헌터 레벨이 올라가 몇개의 이벤트를 볼수 있게 된다. 이 돈벌이 이야기의 수행순서는 다음과 같다.

1. 주점에서 일거리를 확인

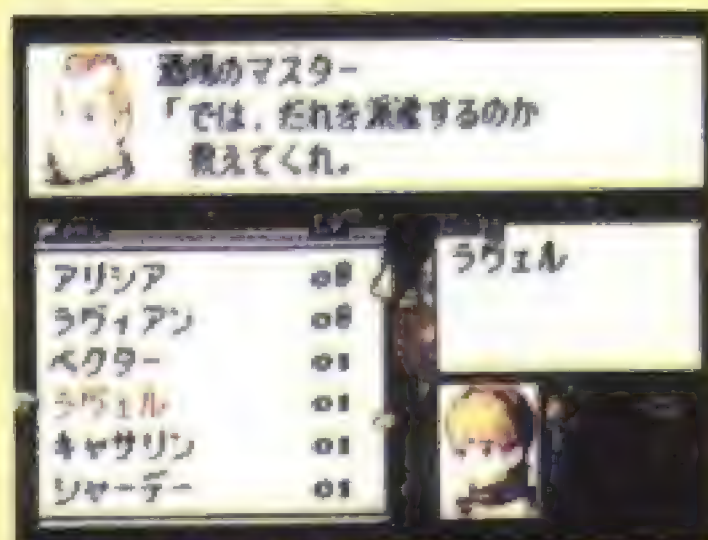
주점에 가면 항상 일이 준비되어 있지는 않다. 기본적으로 시나리오가 진행됨에 따라 일거리가 늘어나며 어떤 일거리의 경우 특정 일거리를 수행하면 그것에 연계되어 생겨나는 것도 있다. 그러므로 일거리를 수행하려면 각 챕터의 마지막 부분에 하는 것이 좋다.

2. 비용의 확인

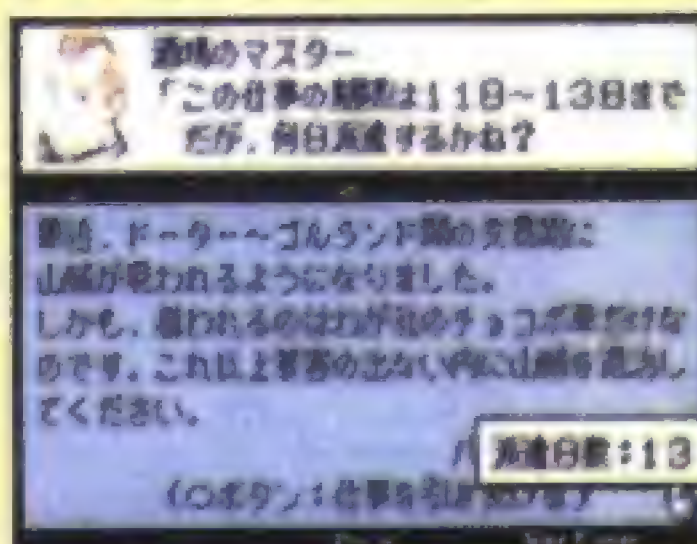
일거리를 선택하면 주점의 마

스터가 그 일의 내용을 보여주고 정보제공료를 요구한다. 기본적으로 정보제공료에 비례해서 그 일의 난이도를 추정할 수 있다. 비용을 확인하고 너무 어렵다고 생각되면 우선 수행하지 말자.

비용이 600이라면 저난이도

3. 파견인물의 결정

자신의 보통캐릭터중에서 3명까지 보낼 수 있다. 보통캐릭터란 아그리아스나 무스타디오 크라우드 등의 이야기와 관계없이 전사 알선소등에서 모은 동료를 뜻한다. 기본적으로 게임의 설정은 일의 종류에 따라 잡을 알맞게 선택하여 보내게 되어 있다. 예를들어 도적단 퇴치같은 전력을 필요로 하는 일이라면 나이트나 사무라이 등의 파워형 캐릭터, 수학교육 일이라면 산술사, 비경관찰 등이라면 풍수사나 시프 등을 보내야 성공확률이 높다는 것이다. 하지만 결과론적으로 볼 때 전혀 그렇지 않았다. 필자의 경우 레벨10대의 나이트3명 22의 시프 28의 음양사 1의 견습전사로 구성된 2파티를 이용해 파견보냈는데 게임이 끝날때까지 50개도 넘는 일중 딱 한 개만 실패하고 모두 성공하였다. 즉 레벨만 어느정도 된다면 거의 모든 일을 수행할 수 있다는 이야기이다. 한가지 더 보충하자면 한 번 보낸 파티가 일을 수행한 후 그 마을로 찾아가 결과를 보기전엔 3명(내지는2명)의 인물들을 이용할 수 없게 된다. 만약 2장의 후반부처럼 길이 끊어지는 사태가 발생하면 진퇴양난에 빠지게 된다. 그러므로 일을 수행하기 위해 날짜를 보낼때는 근처에서 보내도록 하자. 마지막으로 절대 2명이나 1명을 보내지 말라는 것이다. 필자가 실패한 일이 정확히 한 개인데 그게 바로 2명의 인물을 보낸 경우였다. 그러므로 시간이 걸리드라더 평균레벨을 15정도로 맞추어 3명을 보내도록 하자.

잡을 잘 결정해야 한다? 꼭 그렇지만은 않다

4. 파견일수 결정

몇일간 보낼지 결정하게 된다. 보통 10일 정도를 기준으로 길게는 16일까지도 보내야 하는데 플레이어의 임의로 4일정도를 더 보낼 수 있다. 날짜가 길어질수록 성공률이 높다는 설정이 되어 있지만 필자는 한 번도 날짜를 길게 잡은 적이 없으며 그래서 실패한 경우도 없다. 그러므로 차라리 높은 레벨의 3명을 보내는 게 훨씬 확실하다.

파견날짜를 결정해 보자

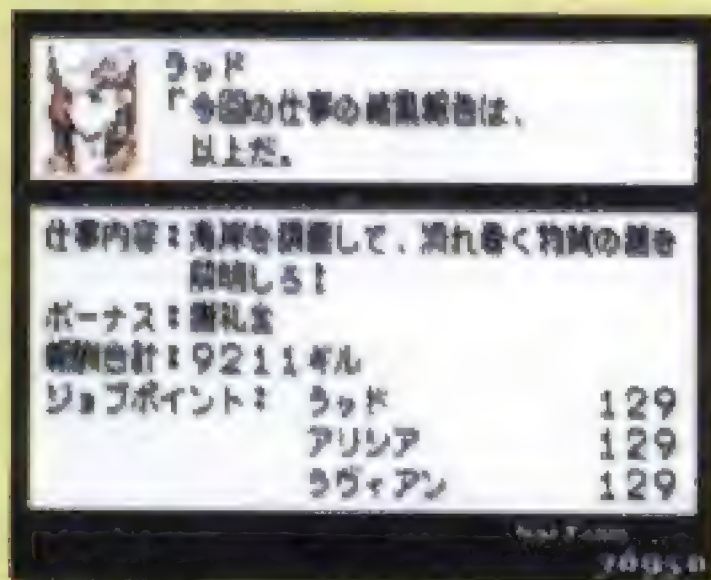
5. 날짜를 보내자

이젠 결정된 날을 보내는 일만 남았다. 날짜를 보내려면 이동을 다녀야 하는데 랜덤배틀에 걸릴 확률이 높아 귀찮다. 그러므로 근처에 이그로스성이나 젤테니아성 루자리아가 있다면 그곳으로 가자. 이곳에는 두군데의 도시가 모여있으므로 마음대로 날짜를 보낼 수 있다. 만약 날짜가 지나기 전에 취소하고 싶다면 다른 마을의 주점에서라도 취소시킬 수 있지만 한 번 취소하면 다신 그 일을 수행할 수 없다. 단 다음날 파견나간 파티는 돌아온다. 하지만 절대 이런 바보짓은 하지 말자. 참고로 필자의 경우 잠결에 모르고 한파티를 불러버려서 한가지 일을 못하고 망쳐버렸다. 날짜가 모두 지났다면 일을 받았던 마을로 돌아가 결과를 보자.

월드맵에서 날짜를 보내자

6. 결과의 확인

날짜가 모두 지난후 해당마을의 주점에 와보면 명령어가 하나 늘어나 있을 것이다. 이것을 선택하면 결과보고를 들을 수 있다. 결과보고는 파견나간 파티의 대화형식으로 이루어 지는데 불행이도 거의 형식이 똑같다. 주로 어디어디를 떠나서어... 좋은예감이 들었어요. 이런식으로 시작된다. 만약 좋은 예감이 들었다고 하면 그일은 성공한 것이다. 이야기를 들은후 보물이나 비경의 발견여부가 나오고 전체결과가 보

진다. 여기서는 상금과 파견인물이 얻은 JP를 확인할 수 있다. 결과확인후에는 반드시 일거리를 확인해 보자. 전에는 일거리가 모두 떨어졌었어도 방금 결말지어진 일거리와 연계되어 새로운 일거리가 생기는 경우가 있기 때문이다. 그외에도 브레이브스토리에서는 해결후 뒷이야기나 보물비경에 대한 것을 볼 수 있다. 만약 모든비경이나 보물을 찾아낼 경우 별표가 붙게 된다.

결과의확인

잡 마스터를 노려라

게임 중반부 챕터2와 챕터3에서는 전장에서 밀리는 경우가 많다. 이럴때는 어쩔 수 없이 레벨과 어빌리티를 모아야 하는데 프리배틀에리어가 적어지는 챕터2 후반의 경우 매우 많은 시간을 낭비하게 된다. 그래서 레벨과 JP를 모으는 약간의 방법을 소개해 보겠다.

1. 기본 준비

기본적으로 준비할 것은 견습전사의 서포트 어빌리티인 Jp취득UP이다. 이것이 있다면 기본적으로 35이상의 Jp를 얻게 되므로 반드시 필요하다. 평균적으로 레벨업에 비해 어빌리티 성장이 늦어지므로 경험치보단 Jp가 중요하다. 그러므로 반드시 맨 처음엔 Jp취득UP어빌리티를 모아야 한다. 그 다음으로 필요한건 견습전사의 투석과 모으다. 투석의 경우 100%가 아니고 데미지를 받지만 모으기 위한 Jp가 적다. 모으다의 경우 100%의 성공률이지만 300이라는 많은 JP가 필요하다.

2. 람자의 경우

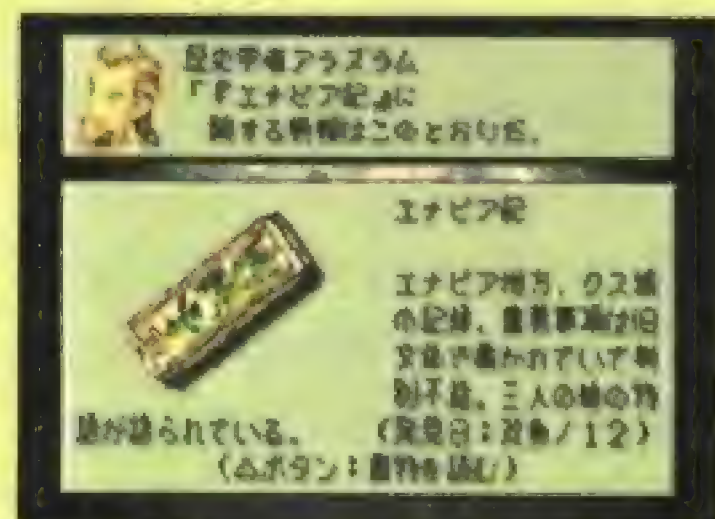
람자의 경우 보통 캐릭터들 보다 훨씬 쉽다. 왜냐하면 람자만의 어빌리티인 '엘' '격려하다' '외치다'가 있기 때문이다. 초반에는 엘을 사용해 스피드를 올리며 경험을 쌓으면 되고 4장에서부터는 '외치다'를 이용하면 간단하게 EXP와 JP를 올릴 수 있다.

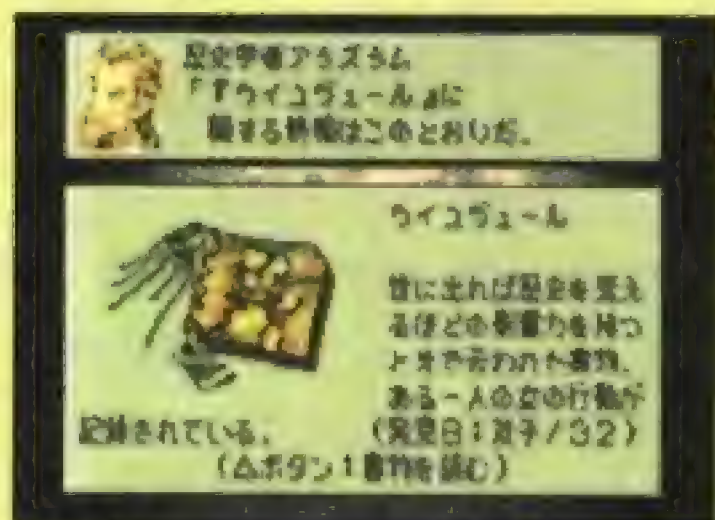
3. 다른 캐릭터의 경우

다른 캐릭터의 경우 위에 서술한 것처럼 '투석' '모으다'의 어빌리티를 준비하는 것이 좋다. 그후 프리배틀에리어에서 적을 만나면 한명만 남기고 모조리 죽이자. 남겨지는 한 녀석은 공격능력이 적은 녀석으로 보통초코보 정도가 좋다. 만약 무스타디오가 있다면 팔을 노려서 행동불능으로 만들면 더욱 편하다. 그후 투석으로 아군을 공격하거나 계속 '모으다'를 사용해 경험치와 JP를 쌓는 것이다. 이외에도 아군을 때리고 아이템을 이용해 회복을 시켜주는 병주고 약주는 전법도 쓸만하다. 마지막으로 크라우드나 올란도 등의 후반부 등장 캐릭터들은 어빌리티를 모으기 매우 힘드므로 적들의 크리스탈을 얻어 어빌리티를 모은다는 좋은 방법도 있다.

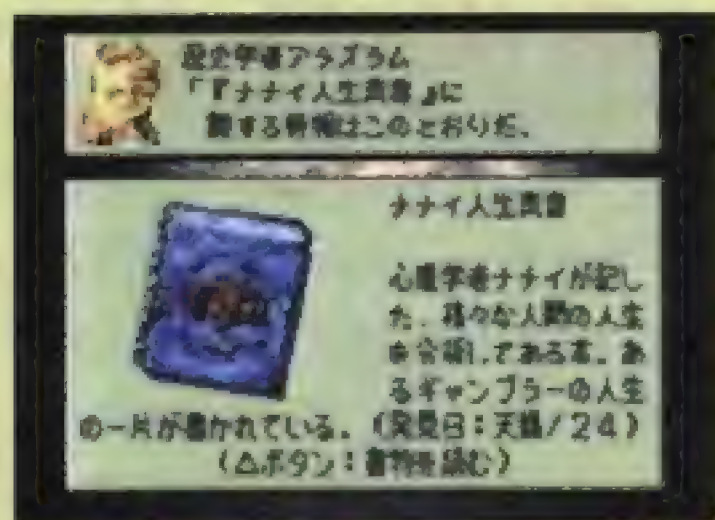
도전! 사운드 노벨

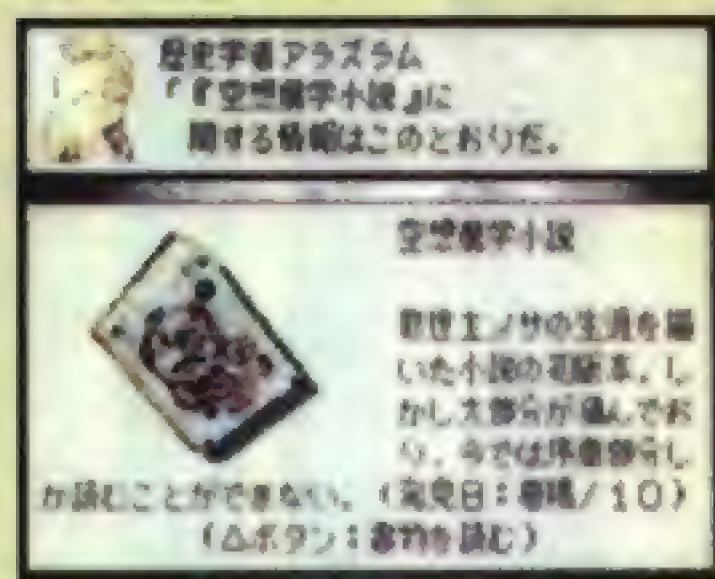
브레이브 스토리에서는 찾아낸 비경이나 보물을 볼 수 있다. 이중 공상마학소설(空想魔學小說) 나나이인생진서(ナナイ人生眞書) 우이유벨(ウイユヴエール) 에나비아기(エナビア記) 겔모니크성전(ゲルモニーク聖典)의 5가지는 △버튼을 눌러 내용을 읽을 수 있다. 이 5개중 겔모니크성전은 스토리를 이해하는데 중요한 서적으로 시나리오편에 해석해 두었고 나머지 4개는 제절초나 카마이다치의 밤처럼 사운드 노벨 형식이다. 즉 번호를 골라 자신의 행동을 정하면서 소설을 읽는 것이다. 물론 일어를 모르는 독자라면 그림의 떡이겠지만 꽤 재미있는 내용들로 구성되어 있다. 여기서는 우이유벨 에나비아기 나나이인생진서의 개요와 공상마학소설의 진행법을 소개해 보겠다.

1. 에나비아기

에나비아지방 쿠스성의 기록. 중요사항은 구문체로 쓰여져 있어 알기 힘들다. 3명의 아가씨의 이야기가 기록되어 있다.

2. 우이유벨

세상에 발표되면 역사를 바꾸어 버릴 수 있을 정도로 영향력

을 가지고 있다는 서물. 어떤 한 여자의 행동이 기록되어 있다. 한 작가의 암살을 위해 그를 감시하는 암살자 우이유벨의 이야기이다.

3. 나나이인생진서

심리학자 나나이가 기록한 여러 가지 인간의 인생을 분석한 책. 어떤 캠블러의 인생의 단편이 쓰여져 있다.

4. 공상마학소설

구세주 메사의 생활을 그린 소설의 초기판. 하지만 대부분이 유실되어있어 지금은 서장부분밖에 읽을 수 없다.

스토리

돌아가신 아버지를 이어 비공정으로 환상의 황금향을 찾으러 돌아 다니는 모험가 릭센. 동료들과의 긴여행의 결과 그는 드디어 람캄제도에 도착하게 된다. 아버지의 메모에 따르면 이섬의 어딘가에 황금향 '카임스하마'가 존재하는 것 같은데 과연…?

등장인물

릭센(リクセン) : 아버지가 남긴 비공정으로 세계를 돌아 다니는 모험가

리챠(リッツア) : 레이더 오퍼레이터를 하고 있는 홍일점

하이맨(ハイマン) : 조준사. 실력은 좋지만 조금 경박하다.

압둘(アブドル) : 기관사를 맡고 있는 호쾌한 남자.

카논(カノン) : 릭센을 스승으로 모시고 있는 포격수. 실력은 그만그만.

게임의 진행

게임은 주로 비공정내부와 란캄제도의 섬들이 무대가 된다. 주인공 릭센은 비공정 '글로리호'로 섬을 돌아다니며 황금향의 문을 열 수 있는 '4개의 구슬'을 찾는다. 또한 도중 릭센의 목숨을 노리는 제국 파라메키아의 군대와 교전상태로 되어 플레이어의 지시에 따라 싸우게 된다.

숨겨진 동료를 찾아라

게임을 일자로 진행하다 보면 얻지 못하게 되는 동료가 4명정도 있다. 여기서는 그 동료를 모두 모으고 숨겨진 2개의 성석을 모으는 방법을 설명해 보겠다.

1. 무스타디오는 꼭 필요하다

첩터2에서 동료가 되는 무스타디오. 중반부터 그 활용도가 떨어지지만 절대 버리지 말자. 무스타디오가 없다면 어떤 이벤트도 발생하지 않는다.

2. 기공도시 고그로 가라

4장이 된후 기공도시 고그에 가면 무스타디오의 아버지가 이상한 고철덩이를 발견했다는 이벤트가 등장한다. 물론 무스타디오가 없다면 아무런 이벤트도 발생하지 않는다. 이 이벤트가 모든 것의 기본이다.

3. 모험자 트레져헌터 레벨을 모아라

모험자나 트레져헌터로서 이름이 알려지지 않았다면 발생하지 않는 것 같다. 그러므로 술집의 '돈버는 이야기'를 많이 성사시켜두자.

4. 에어리스의 동명이인을 만나자

올란도 백작을 모으면 무역도시 사기도스로 갈 수 있다. 이곳에 가면 전투는 발생하지 않고 에어리스와 비슷한(이름도 에어리스이다)꽃파는 소녀를 만날 수 있다. 여기서는 반드시 꽃을 사는 두 번째 대답을 고르자.

5. 탄광도시 고란드로 향하자

왕도 루자리아 바로 아래에 있는 탄광도시로 향하자. 만약 지금까지 이벤트를 모두 보고 주점의 일들을 대부분 수행했다면 소문(遵話)을 들어보면 한가지 이야기가 늘어나 있다. 이것을 본 뒤 로자리아로 가자. 그러면 이벤트가 발생한다. 그후 월드맵을 보면 고란드가 빨간색으로 바뀌어 있다. 이전에 이벤트에서 대화를 고르게 되는데 여기서도 두 번째를 선택하여 베이오후프를 동료로 만들자.

6. 고란드 탄광클리어

고란드 탄광의 3개 전투를 무사히 끝내면 호리드래곤 레제를 모으고 성석을 얻게 된다. 이젠 기공도시 고그로 가는 것만 남았다.

7. 기공도시 고그

성석을 가지고 오면 철거인이 동료로 되는 이벤트가 발생한다. 철거인은 원거리 공격능력이 엄청나므로 동료로 하자. 그후 움직이려 하면 또다른 기계를 발견했다는 이벤트를 보게 된다.

8. 넬베스카신전

이곳은 젤테니아에서 소문을 들어야만 올 수 있다. 보통때는 가도 아무런 일이 일어나지 않지만 7번 이벤트를 본 후라면 노동7호 개와 싸우는 전투가 일어난다. 그후 성석을 한 개 더 모을 수 있고 레제가 드라그나로 바뀐다.

9. 기공도시고그

두 번째 성석을 가지고 오면 기계가 움직여서 크라우드가 소환된다. 크라우드는 어디론가 가보는데 어디갔을 거라고 생각되는가? 바로 에어리스가 있는 그곳이다.

10. 무역도시사기도스

다시 오면 에어리스가 동네깡패들에게 당하는 이벤트가 일어나 전투에 들어가고 그후 크라우드가 동료로 된다. 이이벤트는 좀 더 후에 일어날 수도 있다(예를들어 11번이벤트 후나 다이스다그타도 이후).

11. 무역도시 워지리스

다이스다그 사후 내지 성지뮤론드 클리어후 이곳에 오면 이벤트가 발생하고 그후 던전에 들어갈 수 있다. 던전은 도착한 후 결정버튼을 눌러 들어갈 던전을 고르게 되며 어두컴컴한 던전 속의 어딘가에 있는 다른 던전으로의 통로를 찾아야 한다. 적들을 모두 죽이기 전에 다른 던전으로의 통로를 찾는다면 밖으로 나왔을 때 다른 던전의 이름이 표시된다. 적의 레벨이 아군보다 20정도 높으므로 꽤 난이도가 높다.

1. 이그로스성 2. 만다리아 평원 3. 도적의 성곽 4. 마법도시 가리랜드 5. 스위지 숲 6. 무역도시 도터 7. 오본느 수도원
8. 제크라스 사막 9. 레나리아 대지 10. 포보햄 평원 11. 시그덴 성곽 12. 아라그아이 숲 13. 세이레키레 폭포
14. 성세도시 사란다 15. 바리아스 언덕 16. 라이오넬 성 17. 츠고리스 습지 18. 기공도시 고그 19. 무역도시 워지리스
20. 바리아스 계곡 21. 골고랄다 처형장 22. 탄광도시 골고란드 23. 왕도 루자리아 24. 그로그 언덕 25. 성세도시 아드
26. 유고의 숲 27. 리오파네스 성 28. 벨베니아 활화산 29. 드그라 언덕 30. 자치도시 벨베니아 31. 피나스 강
32. 젤테니아 성 33. 벳드 사막 34. 베스라 요새 35. 무역도시 사기도스 36. 겔미나스 산악 37. 보에스카스 호
38. 란베리 성 39. 돌보달 습지 40. 넬베스카 신전 41. 딥 던전 42. 성지 뮤론드

TACTICS & SCENARIO

나는 이봐리스의 중세사를 연구하고 있는 아라즈람이라고 하는자… 그대는 '사자전쟁'을 알고 있는가?
예전 이봐리스를 2분하며 싸웠던 후계자전쟁은 한명의 무명의 젊은이인 디리터라고 하는 이름의 젊은 영웅의 등장에 의해 막을 내리게 되었다… 이곳에 살고 있는 자라면 누구라도 알고 있는 영웅담이다.
하지만 우리들은 알고 있다. 눈에 보이는 것 만이 '진실'이 아니란 것을…
이곳에 한명의 젊은이가 있다. 당시 전사들 사이에서도 명성이 높던 명문 베올브가의 막내이다. 그가 역사의 무대에서 활약했다고 하는 기록은 없다… 하지만 작년 공개된 (오랫동안 교회의 손에 의해 은폐되어 있던) '듀라이백서'에 의하면 이 이름도 아무것도 없는 젊은이야말로 진정한 영웅이라는 것을… 하지만 교회의 말에 의하면 이 젊은이는 신을 거부하고 국가의 질서를 어지럽힌 원흉 그자체라고도… 과연 어떤 것이 '진실'인가?
자 나와함께 '진실'을 찾기위한 여행을 떠나자. 아참! 우선 그전에 그대의 이름과 생일을 가르쳐 주지 않겠나…?

오본느(オーボンヌ)수도원

'우리들 죄많은 이봐리스의 자식들에게 신들의 가호가 있기를…'

여기사 : 자 출발하세요. 오베리아님.

오베리아리아라고 불린소녀 : 잠시만 기다려 아그리아스…

아그리아스라고 불린 여기사 : 이미 호위대가 도착해 있습니다.

신부 : 공주님 아그리아스전을 곤란하게 하시면 안됩니다. 자 어서…

검은갑옷의기사 : 아직인가! 더 이상 조금도 지체할 수 없어!

기사아그리아스 : 무례하다 가프가리온. 왕녀의 면전에서.

가프가리온이라고 불린 검사 : 이래도 되는 건가? 아그리아스씨. …우리쪽은 일각을 다투고 있다구.

아그리아스 : 명예로운 북천기사단에도 그대같은 무례한 자가 있다니.

가프가리온 : 변경의 호위대장님에게는 충분할 정도로 신사적이다고 생각하는데… 그리고 우리들은 북천기사단에 고용된 용병이다. 당신들에게 예의를 표시할 이유가 없다구.

아그리아스 : 뭐라고! 무례하게!

오베리아 : 알겠습니다. 가죠.

신부 : 부디 무사하시길.

아그리아스 : 시본선생님도.

이때 상처입은 여기사가 들어온다.

여기사 : 아그리아스님… 적이!

시몬 : 골타나공작의 부하가!?

가프가리온 : …뭐 이렇게 되지 않으면 돈을 벌지 못하니까. 뭐야? 람자. 네녀석도 불만있나?

람자 : …나는 더 이상 기사단의 일원이 아니야. 당신과 같은 용병중 한명이라구.

가프가리온 : …그랬었지. 좋아 간다!

오베리아 : 신이시여…

아그리아스 : 흑사자의 문장이라고…!? 바보같은! 골타나공작은 도대체 무슨 생각을 하고 있는거지? 이렇게까지 해서 전쟁을 일으키겠다는 건가!

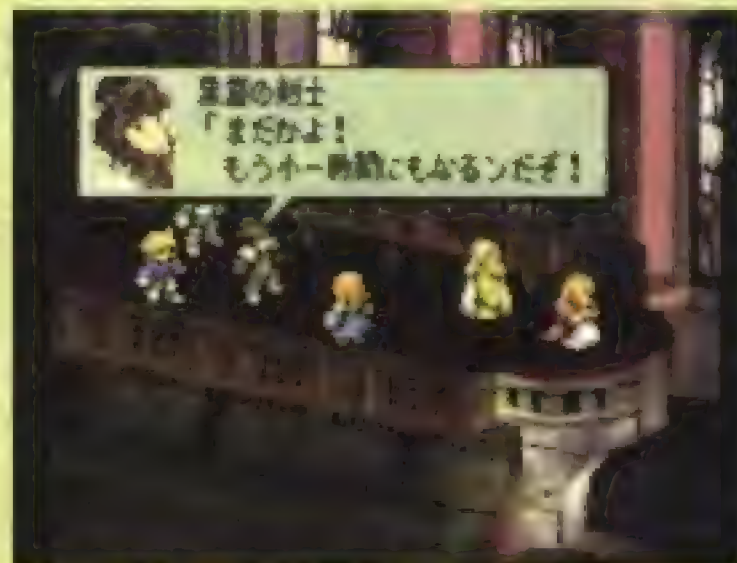
골타나군 기사 : 야 거기! 쓸데없는 저항은 안하는 게 좋을 거야! 순순히 왕녀를 넘겨주시지? 그렇지 않으면 그 어여쁜 얼굴에 상처가 날거라구!

가프가리온 : 흥! 정면에서 공격해 오다니. 골타나군도 무능한 놈들 뿐이군!

아그리아스 : 그렇다면 이곳은 우리들에게만 맡겨둬야 겠군?

가프가리온 : 그렇게 되면 돈을 벌 수 없지! 라드! 람자! 나를 따라와! 알겠지? 한명도 빠짐없이 죽이는거다! 녀석들을 살려보내지 말라고!

아그리아스 : 무슨 소릴 하는 거야? 녀석들을 죽일 필요는 없어! 여기서 녀석들을 죽여버리면 골타나공작이 생각하는 대로 되버려! 쫓아내는 것 만으로도 족해!

가프가리온 : 그런 세세한 일이 가능할줄 알아?

왕녀와 성기사 그리고 람자

난이도 : D
승리조건 : 적의 전멸
아군NPC : 아그아리스 가프가리온
나이트×2 견습전사×1
등장하는 적 : 나이트×1 궁사×3
아이템사×1

첫 번째 맵인 만큼 간단하게 클리어할 수 있다. 플레이어는 람자만을 사용할 수 있는데 다죽어가는 적들을 노려 레벨을 모으자.

CHAPTER 1 가진것 없는자

오베리아 : 이것놔!

아그리아스 : 큰일났다!

골타나군기사 : 이쪽으로 와! 가만 있지 못해!

오베리아 : 누가 당신 마음대로!

골타나군기사 : 시끄러운 공주님이군.

아그리아스 : 기다려!

골타나군기사 : 미안하지만… 증오하려면 자신이나 신에게 하라구!

아그리아스 : …어떻게 된 거야.

람자 : …디리터?? 살아 있었는가 디리터? …하지만 어째서 네가 골타나군에 있는 거지? 어째서…?

영웅왕 디리터가 역사에 이름을 비친 것은 사자전쟁의 1년전. 오십년전쟁의 패배는 전쟁터로부터 귀환한 기사들의 직업을 빼앗고 왕가나 귀족에 대한 충성심을 없애 도적이 된 자나 왕가에 대해 모반을 계획한 자 등의 대량의 흉적이나 역적을 만들었다. 그 때문에 당시 이봐리스는 강도나 살인이 일상 다반사처럼 일어날 정도로 치안이 흐트러져 수많은 영웅이나 마도사를 배출해낸 이곳 가리랜드의 마을도 예외는 아니었다.

왕녀를 납치한 것은 다름아닌 디리터?

플로우차트

오본느수도원
↓
마법도시 가리랜드
↓
만다리아평원
↓
이그로스성
↓
스위지의 숲
↓
무역도시 도터
↓
제크라스사막
↓
이그로스성
↓
도적의성곽
↓
이그로스성
↓
레나리아대지
↓
포보함평원
↓
지크덴성곽

사관후보생 : 어제도 이그로스로 가는 화물마차가 당했다고 하더군?

사관후보생 : 그것도 해여단의 짓일까…?

람자 : 앞으로 무슨일이 일어날까? 모르겠어? 디리터?

디리터 : 아니… 단지 어느정도 상상이 가지만…

람자 : 그렇다면?

디리터 : 라그공작이 이마을에 오서.

람자 : 라그공작이? 어째서?

디리터 : 라그공작뿐이 아냐. 란베리의 영주 에룸도어후작도 오지.

람자 : 그건 금시초문인데? 공식방문이 아니군?

디리터 : 현 이봐리스는 어디든 위험지대 뿐이야. 기사단이 동분서주로 활약하고 있지만 사실 사람이 모자르지.

람자 : 그래서 우리들 사관후보생이란 말인가?

??? : 일동! 차렷!

북천기사단기사 : 사관후보생 제군들. 임무가 있다! 자네들도 알고 있으리라 생각하지만 어제 이 가리온누땅에는 몰상식한 야만인들이 늘어나고 있다. 중에서도 해여단은 왕가의 적. 놓아둘 수 없는 도적들이다. 우리들 북천기사단은 군명에의해 해여단 전멸작전을 개시한다. 이 작전은 대규모의 작전이다. 북천기사단 뿐만 아닌 이그로스성에 주류하는 가그각하의 근위기사단등 많은 기사단이 참가하는 작전이다. 제군들의 임무는 후방지원이다. 구체적으로는 수비가 얇아질 이그로스에가서 경비를 맡는 것이다. 사관후보생 제군! 장비를 하고 검을 잡아라! 우리들 북천기사단에 의해 격파된 도적단의 일당들이 이 마을로 도망오고 있다는 연락을 받았다. 우리들은 이제부터 마을에 침입하는 녀석들의 제거를 시작한다. 제군들도 동행하기 바란다. 이것은 전멸작전의 전초전이다! 이상이다 즉시 준비하라!

시관생도 시절의 디리터와 람자

마법도시 가리랜드
(魔法都市ガリランド)

도적 : 뭐야! 꼬마들이잖아? 좋아 잘됐어! 알겠나? 모두들! 이 꼬맹이들을 없애면 되는 거야! 그러면 도망칠 수 있다고! 신경쓰지말고 한명도 빠짐없이 없애라!

디리터 : 람자 조심해!

람자 : 걱정마! 우리들도 베올브가의 일원이라고

도적 : 베올브가라고? 그 '베올브'의 이름을 잇는 자인가? 그래 네녀석들은 사관 아카데미의 후보생들이군? 흥 귀족의 꼬맹이들!

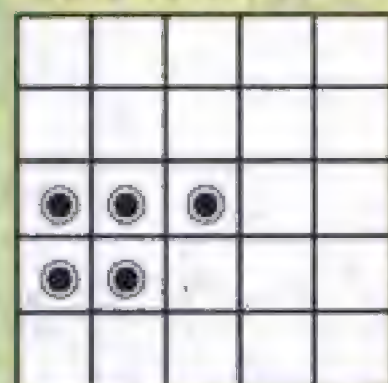
람자 : 순순히 항복해라! 그렇지 않으면 이곳에서 생을 마치게 될 것이다!

도적 : 너희들 햇병아리들이 뭘 할 수 있다는 거지? 너희들같은 아무것도 모르는 꼬맹이들에게 우리들이 쓰러질 것 같냐!

난이도 : D
승리조건 : 적의 전멸
출전멤버 : 5인
아군NPC : 디리터
등장하는 적 : 견습전사×4
아이템사×1

이렇게 배치하라!

◉	◉	◉		
◉	◉			

▼

◉:어떤 캐릭터든 상관없음
접 : 접근전형 캐릭터
마 : 마법사계 캐릭터
원 : 원거리형 캐릭터

첫 번째로 제대로된 전투를 하게 된다. 편성화면에서 아이템사 2명과 견습전사 2명을 데리고 나오자. HP가 적은 아이템사를 보호해 가면서 한명씩 확실하게 없애다 보면 쉽게 클리어할 수 있을 것이다. 전투가 끝난후 편성 등을 할 수 있다.

람자 : 노략질같은 바보같은 행위를 어째서 계속하는 거지…? 진지하게 일하고 산다면 이런식으로 목숨을 잃을일은 없을텐데…

50년전쟁말기 베올브의 집에서

전사로써 최고위의 칭호 '천기사'를 수여받은 위대한 용사 발바네스 베올브는 그날 임종을 눈앞에 두고 있었다…

발바네스 : 전황은… 어떤가?

잘바그 : 우리들 북천기사단의 분투에 의해 란베리를 탈환하였습니다. 적군이 젤테니아로부터 후퇴하는 것도 시간문제입니다. 모든 것이 순조로우니 걱정하지 마시길.

다이스다그 : 그나리드왕자의 측근 레나리오백작에게 보낸 밀사가 돌아왔습니다. 아버님의 제안에 레나리오백작고 동의하는 것 같습니다.

발바네스 : 그렇군… 그럼 됐어. 이걸로 긴 싸움도 끝난다.

알마 : 아버님…

발바네스 : 이런이런 울지마라… 내딸아…

잘바그 : 람자는 어디있지? 이런때에…

발바네스 : 다이스다그 잘바그… 내가 자랑하는 아들들이여. 람자를 부탁한다… 너희들은… 어머니가 다르지만 내 피를 나눈 아들들이다.

람자 : 아버님!

다이스다그 : 조용히…

발바네스 : 잘 왔다… 잘… 얼굴을 보여주거라…

람자 : 아버님…

발바네스 : 오래간만이구나… 잘 커주었다… 학교는 어떠냐…? 봄부터는 아카데미로구나…

람자 : …

발바네스 : 들어라 람자… 우리 베올브가는… 대대로 왕가를 모시는 무문의 명가. 기사의 혼은 우리들과 함께 한다… 베올브의 이름에 명예를 실추시키지 않는 기사가 되거라… 부정을 용서하지 말고 사람답게 올바른 길을 걷거라… 너는 네가 믿는 길을… 걸어야 한다. 그것이 베올브의 이름이 이어가는 진정한 기사도이다…

람자 : 예 아버님…

발바네스 : 디리터는 좋은 아이다. 신분은 다르지만 너의 오른팔이 되어 힘이 되줄 것이다… 사관 아카데미에의 편입을 이야기 해두었다… 학장이 눈을 동그랗게 뜨겠지… 평생 네편이 되줄 것이다… 사이좋게 지내거라…

람자 : 예 아버님…

발바네스 : 알마를 부탁한다… 형들에게 지지않는 기사가 되거라… 람자…

발바네스의 마지막

만다리아평원
(マンダリア平原)

도적 : 이녀석 아직 살아있는 것 같은데? 어쩌지?

도적 : 쓸데없는 질문 하지마. 후작만 손에 넣으면 되는거라구.

도적 : 그랬지. 야 꼬마! 한탄하려

…한 네 운명을 한탄하라구.

도적 : …응? 큰일이야! 북천기사단 녀석들이야!

디리터 : 해여단의 녀석들인가? 누가 습격당하고 있는 것 같은데…?

람자 : 1. 해여단 전멸이 우리들의 임무다!

2. 그를 도와주는 게 먼저다!

1 선택시

람자 : 해여단 전멸이 우리들의 임무다. 지금은 눈앞의 적만 생각하라.

디리터 : 제정신이야? 람자? 그를 이대로 죽일 생각이야!?

람자 : 너는 그를 죽게 놔둘 싸움을 할 생각인가 보지?

디리터 : …구해 내고야 말겠어.

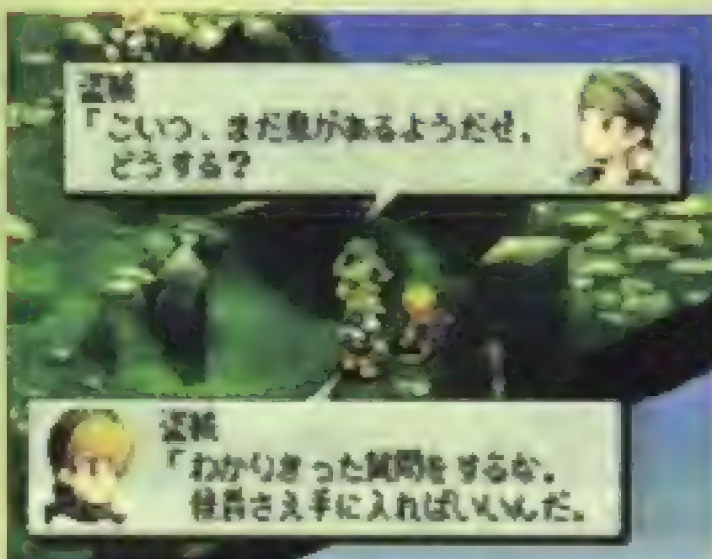
2 선택시

람자 : 괜찮은가?

알가스 : 겨우… 하지만 후작님아….

람자 : 후작? 란베리의 영주 에룸도아말인가?

알가스 : 아아 그래. 너희들은?

람자 : 우리들은 가리랜드 사관아카데미의 사관후보생이다. 네 힘이 되고 싶다. 자세한 이야기를 이야기 해보라.

당하고 있는 한 기사

초기의 선택에 따라 승리조건이 변하긴 하지만 별 차이는 없다. 1로 할 경우 알가스가 죽어도 이야기는 진행된다. 역시 별로 어렵지 않은 적만 나오므로 가볍게 클리어하자. 전 마을에서 살 수 있는 아이템이 적으므로 마도사외에는 잡체인지하지 말자.

난이도 : D
승리조건 : 1. 적의 전멸 2. 검사 알가스를 구조하라
출전멤버 : 4인
아군NPC : 디리터
등장하는 적 : 견습전사×4 레드팬서×1 시프×1

이렇게 배치하라!

			●	●
		●		●

알가스 : 나는 알가스… 란베리 근위기사단의 기사다.

디리터 : 기사?

알가스 : 아니 기사견습생이지. 뭐 너희들하구 마찬가지 아냐?

람자 : 나는 람자 베올브. 이쪽은 친구인 디리터다.

알가스 : 베올브라면… 그 북천기사단의 베올브가? 그거 대단한데! 왜 이리 난 행운이지?

람자 : ???

알가스 : 부탁해. 후작님을 구하기 위해 북천기사단의 힘을 빌려줘! 후작님은 살아있어! 녀석들에게 유괴되었다구! 빨리 손을 쓰지 않으면 후작님이 녀석들에게 죽고 말아! 그렇게 되면 난… 그러니까 부탁해! 날 도와조!

디리터 : 우선 침착해 지라구. 죽을 거라고 정해진 건 아니잖아? 해여단이라도 유괴한 이유가 있을꺼야 뭔가 요구할 게 있다던지?

람자 : 그리고 우리들 만으론 어쩔 수 없다구. 게다가 에룸도어후작이 유괴된 거야. 이그로스는 벌써 난리가 났을 걸?

디리터 : 우선은 이그로스에 가서 보고하는 것이 우선이야.

알가스 : 알았어. 그렇게 하자.

이그로스성(イグーロス城)

다이스다그 : 첫 출전을 승리로 장식한 것 같더구나. 형으로써 기쁘다. 다른 중신들도 역시 베올브의 피를 이어받은 자라고 칭찬이 대단하다.

람자 : 감사합니다.

다이스다그 : 뭐지? 기쁘지 않나?

람자 : 아뇨 그렇지 않습니다. 칭찬의 말씀 감사하게 생각하고 있습니다. …보고로 들으셨다고 생각하고 있는데… 에룸도아후작의 마차가 습격당해 유되당한 것 말입니다. 어떻게 생각하십니까?

다이스다그 : 음 잘바그에게 탐색대를 보내라고 시켜놓았다. 그리고 언젠간 녀석들로부터 몸값의 요구가 있겠지… 후작님이 살아있다면 말이야.

알가스 : 부탁드립니다 베올브각하. 부디 제게 백명의 군사를 주십시오! 부탁드립니다. 녀석들에게 죽은 동료들의 원수를 제게!

다이스다그 : 이미 손을 써 두었다고 하지 않았나. 그걸 못알아 들은 건 아니겠지? 이곳은 자네가 살고 있는 토지가 아니네. 가리온느의 일은 우리들에게 맡겨두게.

알가스 : 하 하지만!

다이스다그 : 신분을 거스르겠다는 건가? 알가스! 자네는 기사의 칭호조차 받지 못한 일개 졸병에 불과하지 않다는 것을 잊은 건가?

알가스 : 찻…

다이스다그를 만난 람자

다이스다그 : 너희들에게는 이 이그로스의 호위를 시키겠다. 뭐 그렇게 어렵지는 않다. '위험'이 이성까지 올리는 없을 테니까.

알가스 : …우리집도 예전에는 베올브가터럼 모두로부터 존경받는 명가였다. 오십년전쟁시 나의 할아버지가 적에게 잡혀서… 할아버진 자신만 살아남기 위해 동료를 적에게 팔아넘겼어. 그래 자신의 목숨을 구하기 위해… 하지만 적의 성을 빠져나가자 마자 등뒤에서 공격을 받아 죽고 말았어… 나같은 기사견습생에게 말야. 그런 이야기를 할아버지의 동료였던 한명이 겨우 탈출해 와서 이곳저곳에 퍼트렸지. 물론 아버지는 믿지 않았어 하지만 모두들 그 말을 믿었고 모두 떠나갔어. 신분… 분명 나 한명으론 다이스다그경을 만날 수 없겠지…

젊은여자의 목소리 : 오빠!

디리터 : 티타!

람자 : 알마 그리고 잘바그형!

알마 : 람자오빠. 돌아왔구나?

람자 : 오래간 만입니다 형.

잘바그 : 들었다. 가리랜드에선 도적들을 없앤 것 같더구나. 그야말로 베올브가의 일원. 돌아가신 아버지도 기뻐하실 거다.

람자 : 감사합니다.

잘바그 : 후후 여전하구나. 그렇게 말로만 하지 말고 정말 기뻐하렴. 디리터. 너도 믿음직해 졌구나. 네 활약도 들었다. 티타가 좋아할 거야.

티타 : 디리터오빠. 무사해서 다행이에요.

디리터 : 너야말로 건강해 보여 다행이야. 학교는 잘 다니고 있지?

티타 : 예. 모두 매우 잘해줘요.

잘바그 : 오랫동안 이야기 하고 싶지만 이제부터 도적사냥이기 때문에. 미안해.

람자 : 무운을.

잘바그 : …해여단으로부터 몸값의 요구가 있었다.

알가스 : 뭐라고!?

잘바그 : 왠지 꺼림직한 일이 있다. 해여단은 반귀족을 외치는 아나키스트이지만 귀족이나 그것에 봉사하는 자들 외에는 손을 대지 않는 의적이라고 한다. 그런 녀석들이 돈을 목적으로 부작님을 유괴했다고는 생각되지 않는다.

알가스 : 그런! 녀석들은 단지 도적들일 뿐이다!

잘바그 : 정보수집을 위해 심어둔 풀(스파이를 말함)중 한명이 돌아오지 않았다. 큰일에 빠진거라고 생각되지만 '풀'하나에 탐색대를 낼 필요는 없다고 중신들이 이야기 하고 있다.

람자 : 어디서 소식이 끊긴 것입니까?

잘바그 : 가리온느의 동쪽. 도터라고 하는 이름의 무역도시이다… 성의 경비따윈 심심하다고 생각하지 않나?

디리터 : 티타 미안해. 우리들은 가야겠어.

티터 : 제일이라면 걱정하지 말고 자신의 일만 생각해요.

디리터 : 걱정마. 쓸데없는 짓은 안할 테니까. 반드시 돌아올 테니까 얌전히 있어야해. 자 가자 알가스.

알마 : 티타… 저렇게 이야기하지만 사실은…

람자 : 티타가 무슨일이라도?

알마 : 신분의 차이로 학교에서 괴롭힘 당하고 있는 일이 많아요.

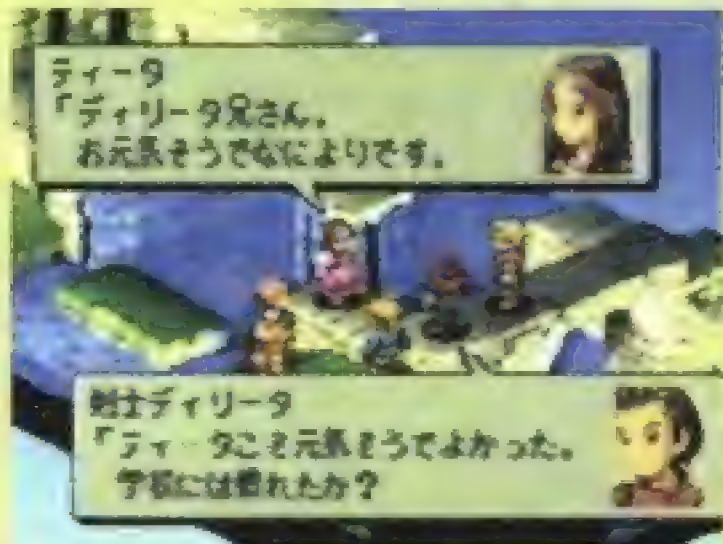
람자 : …

알마 : 미안해요 오빠. 쓸데없는 말해서. 티타의 일은 괜찮아요. 내가 붙어 있을 테니까 안심해요.

람자 : 걱정같은 건 안해. 하지만 너무 무리하진 마.

알마 : 오빠야말로 주변의 기대에 구애받지 말아요. 오빠는 오빠자신이니까 베올브의 이름에 속박당할 필요는 없어요.

람자 : 마치 엄마같은 말투로군. 하하하.

알마 : 람자 오빠…

람자의 동생 알마와 디리터의 동생 티타

스위지숲(スウィージ森)

알가스 : 쳇. 이런곳에서 몬스터와 만나다니 운도 없군.

디리터 : 투덜대지마 알가스. 성의 호위보단 좋다구.

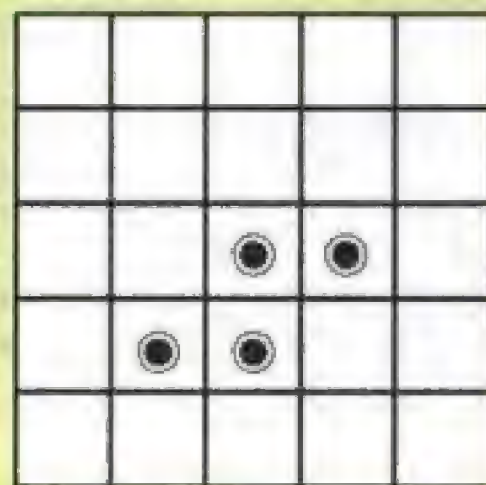
알가스 : 쳇. 목숨이 걸려있는데 잘도 그런 소릴 하는군.

람자 : 잡담은 거기까지! 온다!

숲의 몬스터들

난이도 : D
승리조건 : 적의 전멸
출전멤버 : 4인
아군NPC : 디리터 알가스
등장하는 적 : 블랙고브린×1 레드팬서×1 봄×2 고브린×2

이렇게 배치하라!

		●	●	
	●	●		

적들 중 대부분이 카운터를 가지고 있으므로 유의하자. 게스트들이 설치고 다니면서 경험치를 빼앗아 가므로 이것에 유의하는 것이 좋다. 성에서 활이나 나이트 등의 장비를 사서 잡체인지를 한 후 도전하자.

람자 : 이 숲을 빠져나가면 도터까지 금방 닿게 된다.

도터의슬럼가
(ドーターのスラム街)

검사같은 남자 : …모른다고 말했지!

기사같은 남자 : 거짓말 하지마! 너희들이 했다는 거는 알고 있어! 규스타브는 어디지? 어디있어…?

검사같은 남자 : 모 몰라…

기사같은 남자 : 후작은 어디있어? 어디 숨겼어…? 말해! 자 이게 마지막이야. 어디지?

검사같은 남자 : 사 사막이다…

기사같은 남자 : 그래 '사막쥐의 구멍동지'인가?

람자 : 기다려!

기사같은 남자 : 쳇 북천기사단인가?

알가스 : 왠지 도터까지 온 보람이 있는 것 같은데?

디리터 : 저남자는 분명?

람자 : 알고있어 디리터?

디리터 : 오십년전쟁의 마지막때 이그로스에서 본적이 있다…

람자 : 싸우지 않으면 안되는 것 같은데? 가자!

디리터 : 그래 생각났어! 그 기사의 이름은 위그라프야. 평민속에서 생겨난 의용병의 집단 해기사단의 단장 위그라프다.

알가스 : 뭐? 그렇다면 녀석이?

디리터 : 그래. 해여단의 두목이지.

난이도 : C
승리조건 : 적의 전멸
출전멤버 : 4인
아군NPC : 디리터 알가스
등장하는 적 : 궁사×3 흑마도사×2 나이트×1

이렇게 배치하라!

마	마			
	접	접		

적 궁사의 무기는 우리완 달리 석궁이 아닌 활이기 때문에 매우 먼 곳까지 노릴 수 있다. 특히 높은 곳에 올라가 있는 녀석은 매우 성가시다. 이 녀석은 두명의 게스트에게 맡겨두자. 나머지 4인은 접근하는 나이트를 우선적으로 없애자. 방어력이 매우 높으므로 꽤 성가실 것이다. 적 흑마도사는 레벨은 낮지만 공격력이 높으므로 차지중에 공격해서 한 번에 죽이자. 오기전에 레벨을 4정도까지 모았다면 별로 어렵지 않게 이길 수 있을 것이다.

알가스 : 너희들이 해여단이었던 것은 알고 있다. 후작님은 어디지? 어디에 감금되어 있어! 말해! 조금전까지 너희들의 보스 위그라프가 있었지? 녀석은 어디로 간거야? 이 이 녀석! 뭐라고 말좀 해봐!

람자 : 그만해 알가스!

알가스 : 치! 좋아 잘들어둬. 곧 너희들을 말살하기 위해 북천기사단을 중심으로한 대규모 작전이 실행된다… 그래 너희들은 죽을 거란 말이야. 한명 남김없이 지옥으로. 도적에게 걸맞는 말로지. 하지만 너는 행복해. 위그라프의 행선지를 가르쳐 준다면 목숨만은 살려주겠다 어때?

검사 : 나는 몰라!

알가스 : 건방진 말투 쓰지마! 도적이 귀족한테 그딴 말투를!

검사 : 우리들은 도적 따위가 아냐.

알가스 : 뭐라고?

검사 : 너희들 귀족은 항상 그래. 우리들을 인간이라고 생각하지 않는다… 50년전쟁에서 이나라를 위해 목숨을 걸고 싸운 우리들을… 용무가 끝났다며 버렸다. 우리들과 너희들 귀족에게 무슨 차이가 있다는거지…? 출생? 가계? 신분이란 뭐지?

알가스 : 유괴한 후에 몸값까지 요구하는 너희들이 무슨 소릴 하는거냐!

검사 : …후작유괴는 잘못된 거다. 위그라프님의 계획이 아니다.

알가스 : !?

검사 : 우리들은 돈을 목적으로 요인유괴 따윈… 절대 하지 않는다.

람자 : 그럼 누구지? 누가 에룸도어후작을 유괴한 거지?

검사 : …

알가스 : 말해! 너희들이 아니라면 도대체 어디의 어떤놈이 했다는 거야?

검사 : …규스타브다.

알가스 : 규스타브? 그게 누구지?

검사 : 규스타브 말게리프… 해기사단의 부단장이다.

알가스 : 역시 너희들 해여단의 일이 아니냐!

검사 : 트 틀려. 우리들 해여단은 네녀석들을 쓰러트리기 위해 싸우고 있다. 우리들은 평등한 세계를 만들기 위해 싸우고 있는 명예로운 용사다. 규스타브와는 달라!

수상한 두명의 남자

알가스 : 뭐가 명예로운 용사? 이 쓰레기녀석!

람자 : 그만하지 못해? 알가스!

알가스 : 그럼 그 규스타브라는 놈은 어디있지?

검사 : 사 '사막쥐의 구멍둥지' 이다.

알가스 : 사막쥐?

디리터 : 다른 곳에서 온 알가스라면 모를 거라고 생각하지만… '사막쥐'란 이 도터의 북쪽에 펼쳐진 세크라스 사막에만 사는 쥐를 말하는 것이다.

알가스 : !?

람자 : 도터와 세크라스 사막사이에 집락이 있었나?

디리터 : 지금은 없지만 이전 사막의 주민의 집락이 있던 장소라면 있다…

람자 : 규스타브와 후작은 거기겠군.

디리터 : 아마도 그렇겠지.

알가스 : 무슨 소리지?

람자 : 구멍이란 쥐의 둥지를 말하는 거지.

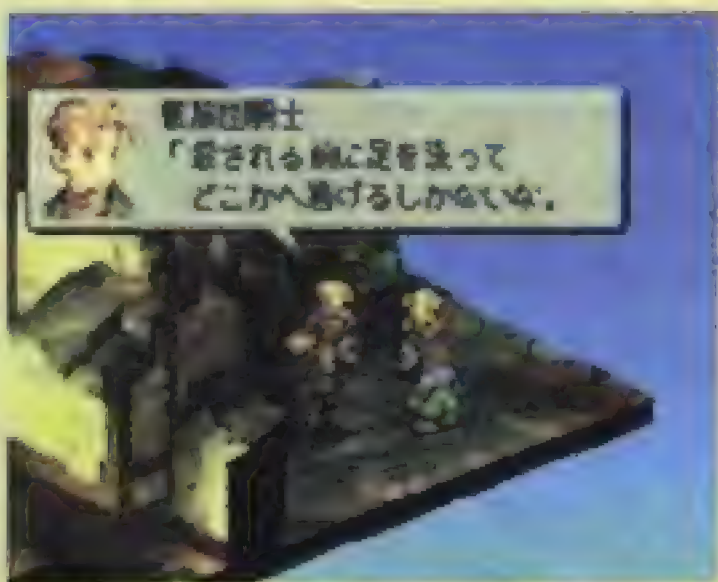
알가스 : !?

사막쥐의 구멍둥지
(砂ネズミの穴ぐら)

기사 : 들었어? 북턴기사단이 본격적으로 움직인 것 같아.

궁사 : 음 들었어. 우리들 이젠 어떻게 되는 거지?

기사 : 죽기전에 손을 씻고 어디론가 도망갈 수밖에 없지.

전사 : 위그라프를 따른다 해도 죽음 뿐이야.

공포에 떨고 있는 해여단 졸개들

기사 : 음 그래. 규스타브의 계획대로 후작의 몸값만 손에 넣는다면 이런 생활도 끝이야.

정찰병 : 크 큰일이야! 북천기사단 녀석들이야!

람자 : 좋아! 다른 놈들에게 알리기 전에 망보는 녀석을 죽여라.

난이도 : B
승리조건 : 적을 전멸하라
출전멤버 : 2+2인
아군NPC : 디리터 알가스
등장하는 적 : 몽크×2 나이트×3
궁사×1

이렇게 배치하라!

제일부대

접	마			

제이부대

			원	
			접	

적들이 집안에 몰려 있다가 양쪽으로 우르르 나온다. 처음 배치때는 1팀과 2팀을 나누어야 한다. 게스트들을 회생시키며 한쪽은 버리고 한쪽의 적만 확실히 상대하자. 궁사는 집안에서 밖으로 계속 활을 쏴대는데 별 도리가 없으므로 그냥 맞자. 한쪽의 적 2~3명만 없애면 그 다음부터는 쉬워진다.

람자 : 예상외로 오래 걸렸군… 눈치채기 전에 했어야 하는데…

위그라프 : 어때 규스타브. 적당히 하고 단념하는 게?

규스타브 : 네녀석의 혁명 따위 제대로 될 줄 아냐! 우리들에게 필요한 건 사상이 아니다. 먹고 자는 것이란 말이다. 그것도 지금 당장!

위그라프: 네녀석은 눈앞의 것밖에 보지 못한다. 중요한 것은 근본을 바로잡는 것이다!

규스타브 : …네녀석이 그걸 할 수 있단 말이냐? 무리야 위그라프. 네녀석은 절대 할 수 없어!

위그라프는 규스타브를 찌른다

위그라프 : 말하고 싶은 건 그것 뿐인가? 그럼 안녕이다!

규스타브 : 우 우욱…

람자 : 위그라프!

알가스 : 후작님!

위그라프 : 움직이지마!

알가스 : 네녀석!

디리터 : 그만해 알가스.

위그라프 : 후작은 무사하다. 이그로스에 데리고 가도 좋다.

람자 : …무슨 뜻이지?

위그라프 : 후작의 유괴는 우리들의 본의가 아니었다. 우리들은 비겁한 수단은 사용하지 않는다. 이대로 나를 보내준다면 후작은 돌려주겠다. 어때?

알가스 : 장난치지마! 우리들을 이겨낼 수 있다고 생각하나!

디리터 : 그만해 알가스. 그는 진정으로 하는 소리야!

후작 : 우우…

디리터 : 보내줘야 돼! 알가스.

알가스 : 어째서 막는 거지?

디리터 : 놔둬도 해여단은 전멸한다. 일부러 위험을 자초할 필요는 없어!

협상을 제의하는 위그라프

알가스 : 젠장!

람자 : 괜찮아. 약해져 있을 뿐이지 외상은 없어.

디리터 : 이그로스로 돌아가자…

이그로스성

다이스다그 : 도대체 어떻게 된거지? 어째서 제크라스 사막에 간 거냐?

람자 : …

다이스다그 : 입다물고 있으면 알 수 없다. 설명하라고 하지 않았나…

디리터 : 제가 람자를 억지로 데리고 갔습니다.

다이스다그 : 그런가 람자? 디리터 때문인가?

람자 : 아니 제 의지입니다. 디리터 때문이 아닙니다.

디리터 : 아니요 람자는 거짓말을 하고 있습니다 나쁜 것은…

람자 : 날 보호해 주지 않아도 돼! 명령위반을 한 것은 나의 의지다!

다이스다그 : 모두가 기분대로 놀아난다면 무엇 때문에 '법'이 존재한단 말이냐? 우리들 베올브가의 사람은 '법'을 지키는 것을 기사의 자질로써 보여주지 않으면 안된다. 베올브의 이름을 더럽힐 생각이냐?

람자 : …죄송합니다 형님.

남자의 목소리 : 그 정도로 하게나 다이스다그.

준수한 남자 : 후작을 구출한 공적은 크다. 그렇게 질책을 해서야… 공을 세운 젊은 전사들의 기분도 이해해 줘야지. 예전엔 우리들도 그랬다.

다이스다그 : …가볍게 대해선 다른 자들에게 할말이 없습니다. 라그각하.

라그 : 그대가 다이스다그의 동생인가? 일어서도 좋다. 그래 죽은 발바네스 장군과 똑같군… 좋은 이목구비다. 그 넘치는 젊음과 힘은 성의 경비 만으로는 견뎌낼 수 없겠지…

다이스다그 : 해여단 전멸작전도 무르익어 간다. 너희들의 참가를 허락하겠다. 몇 개의 도적들의 아지트를 일제히 공격한다. 그 하나를 너희들에게 맡기겠다.

라그공작의 등장

람자 : 예.

다이스다그 : 면목 없습니다.

라그 : 신경쓰지 마라! 다이스다그. 어차피 규스타브도 그정도의 남자였다는 것이다. 후작유괴가 가리온누령에서 행해진 시점에서 계획변경은 피할 수 없었던 것이다… 그리고 후작의 목숨을 구한 것도 사실. 이쪽의 요구에 대해 후작측도 협조하지 않을 수는 없을 것이다. 결과적으로 그대의 동생이 한 일은 우리들을 유리한 입장으로 만들어 주었다.

다이스다그 : 국왕의 목숨도 이제 얼마 남지 않았습니다… 서두르지 않으면…

라그 : 아… 기대하고 있겠네 내 친구여.

도적의 성곽(盜賊のどりで)

밀우다 : 그래 본대와의 연락도 끊겼어. 이젠 우리들도 끝장인 것 같아.

백마도사 : 무슨소릴 하는겁니까? 싸움은 아직 끝나지 않았어요!

백마도사2 : 그래요. 녀석들 귀족들이 우리들에게 사죄할 때까지 계속되는 거예요!

밀우다 : 오빠의… 오빠의 방식이 너무 바보같아서…

보초 : 적습이다!

알가스 : 후작님을 구출해낸 것도 람자들 덕분이야. 이 작전이 종료할 때까지는 도와주지!

난이도 : C
승리조건 : 검사 밀우다를 쓰러트려라
출전멤버 : 4인
아군NPC : 디리터 알가스
등장하는 적 : 시프×2 백마도사×2 나이트×1

이렇게 배치하라!

			근	마
		접		접

적은 별로 많지 않지만 지형적으로 불리하다. 특히 적 백마도사가 흑마법을 사용하므로 주의해야 한다. 적 대장격인 밀우다만 쓰러트리면 되므로 그녀를 노리자. 적 시프가 아군의 방어구를 훔쳐갈 경우가 있는데 죽여서 4턴을 지나야 다시 찾을 수 있으므로 잊어버린 셈치고 포기하자.

람자 : 순순히 검을 내려 놓아라. 저항하지 않는다면 목숨만은 살려주겠다.

밀우다 : 죽여라 죽여! 우리들은 어차피 가축이다… 죽여!

람자 : 그정도까지 우리들이 증오스러운가…?

알가스 : 람자! 죽여! 죽여버리라구! 이 녀석은 너의 적이야! 베올브가의 적! 알고 있어? 네녀석의 적이라구! 이 녀석은 패자야. 인생의 패자라구! 패자를 살려둘 여유 따윈 어디에도 없어! 이녀석을 죽이지 않으면 다음에 죽는 건 우리들이야! 함께 걸을 길따윈 어디에도 없어! 죽여 람자! 네가 그 손으로 하는거야!

람자 : 람자. 나는 그녀가 적이라고

는 생각되지 않아…

알가스 : 뭐라고? 미쳤어? 디리터!

디리터 : 그녀는 가축이 아냐… 그래 우리들과 같은 인간이야…

알가스 : 배반할 생각이야 디리터!? 역시 네녀석은!!

밀우다 : 걱정해 주는건가? 바보같은 짓이야… 당신이 그 베올브가의 일원으로 있는 이상 당신은 나의 적이에요. 그걸 기억해 두길 바래요…

람자 : 디리터… 우리들은…?

알가스 : 쳇! 이 녀석도 저 녀석도…

동시간 이그로스성내 가리온느저택 내부…

티타 : 싫어! 그만해 놔줘!

기사 고라그로스 : 빨리 해라!

알마 : 아파! 손을 놔줘! 오빠!

고라그로스 : 쳇! 여기까진가?

잘바그 : 괜찮아? 알마!

람자 : 예 전 괜찮아요. 하지만 티타가…

잘바그 : 아 알고 있다. 형!

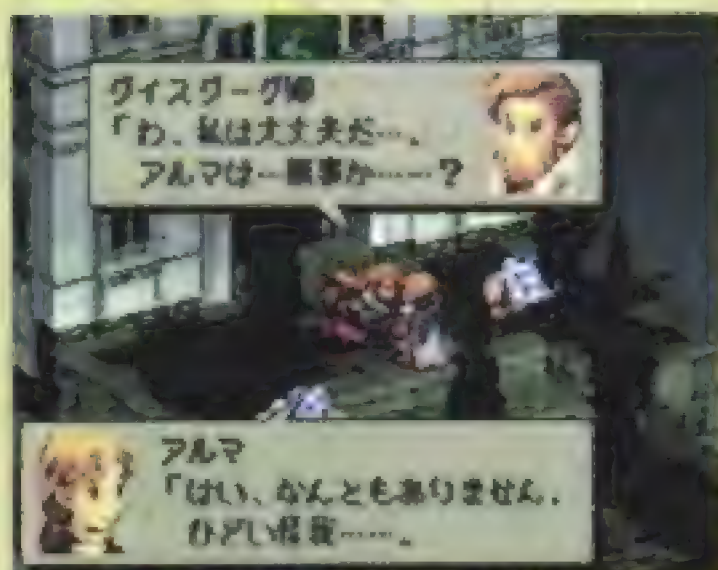
다이스다그 : 나 나는 괜찮다… 알마는 무사한가?

알마 : 예 아무일 없어요. 그것보다 상처가…

다이스다그 : 설 설마 이곳을 습격할 줄은… 나를 노린 것인가…

잘바그 : 5명정도 당했습니다… 티타도 잡혀가고 말았습니다.

다이스다그 : 녀석들을 쫓아라… 스파이를 보내서라도 찾아내라…

알마 : 오빠. 더 이상 말하지 마세요!

습격당한 베올브가

다이스다그 : 해여단 녀석들…

알마 : 오빠! 오빠! 정신차려요!

잘바그 : 누구! 누구 없느냐!

가리온느저택

다이스다그 : 적의 아지트를 점령한 모양이구나… 잘했다… 나머지는 잘박에게 맡기고 천천히 쉬거라. 수고했다. 걱정하지 마라… 큰 상처는 아니다…

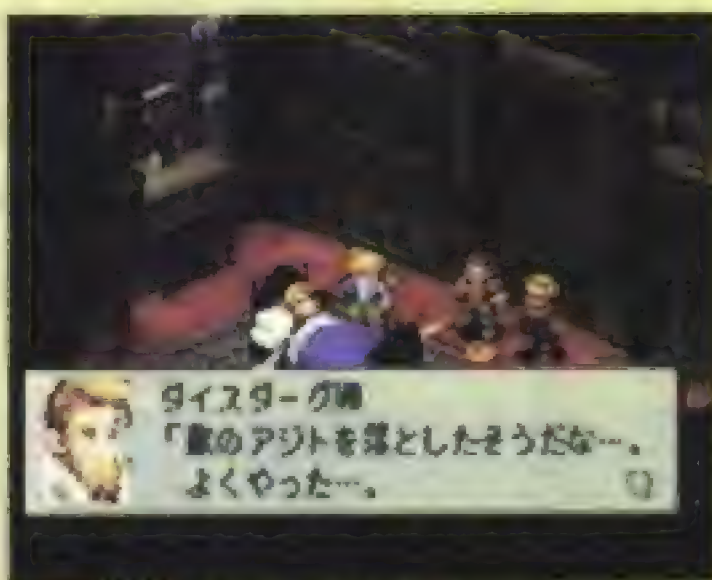
람자 : 형님 티타는… 티타는 어떻게 되는 겁니까?

다이스다그 : …녀석들의 본거지를 발견한 후 잘바그가 총공격을 가한다.

람자 : 그 그런…!

다이스다그 : 해여단은 더 이상 오합지졸이다. 도망치고 있는 자도 수십인밖에 되지 않는다. 두목인 위그라프는 아직 잡히지 않고 있지만 그것도 시간문제겠지…

람자 : 티타를… 티타를 이대로 죽게 하는 것입니까?

다이스다그 : 걱정하지 마라. 수는 써놨다. 티타의 신병을 되찾기 전에는 총공격따윈 펼치지 않는다 절대로… 진짜 여동생 같이 생각하는 티타를 죽게 놔두지는 않겠다…

병상에 눕게된 다이스다그

람자 : 기다려 디리터. 어디 간다는 거야? 우선 침착해져봐!

디리터 : 침착해 지라고? 침착할 수 있어 넌?

람자 : 어디있는지도 알 수 없어! 이곳저곳 찾아봤자 무의미할 뿐이야!

디리터 : 의미가 없다고!? 단 한명인 여동생이야!

람자 : 허 형님께서도 말했잖아… 티타를 죽게 놔두진 않겠다고… 우선… 지금은… 수 숨막혀…

디리터 : 미안해 람자. 괜찮아?

람자 : 어 어…. 콜록 콜록…

알가스 : 나는 '절대'란 말을 '절대' 믿지 않지만 말야.

람자 : 형이 거짓말을 했단 말이야?

알가스 : 그래. 나라도 평민의 소녀를 구하는 것 따윈 하지 않아.

디리터 : 뭐라고…!

알가스 : 너희들 평민을 위해 병사들은 움직이지 않는다고 말한 거야!

디리터 : 네녀석!

람자 : 그만해 디리터!

디리터 : 놔! 젠장! 노라구!

알가스 : 흥. 역시 평민은 어차피 평민이야. 귀족이 될 순 없다구! 디리터 너는 이곳에 있어서는 안될 녀석이야! 알겠어? 바보야!

디리터 : 가만 두니까 점점!

람자 : 그만해! 디리터! 알가스도 적당히 해둬!

알가스 : 람자 눈을 떠. 그 녀석은 우리들과는 달라. 알고 있지 람자? 우리들 귀족과 이 녀석은 함께 살 수 없어.

람자 : 웃기지마! 디리터는 친구야. 형제같이 살아왔어!

알가스 : 그러니까 눈을 떠. 친구놀이는 더 이상 끝이야. 너는 명예로운 베올브가의 후계자고 귀족중의 귀족이야. 이녀석과 함께 있어서는 안돼. 적어도 네 형들은 그렇게 생각하고 있을 꺼야!

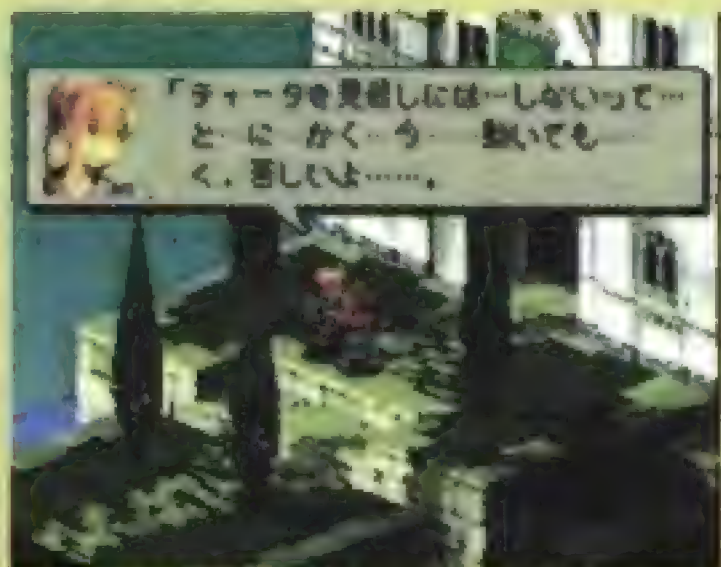
디리터 : 너같은 귀족만 있는건 아냐! 나는 람자를 믿어!

람자 : 내앞에서 사라져! 두 번다시 나타나지말라구!

알가스 : 그런 소리 하지마. 동료잖아?

람자 : 두 번은 말안하겠어! 사라져.

알가스 : 녀석들의 본거지는 지크덴성곽이야. 네 형으로부터 들었지. 하지만 정면으로부터는 접근할 수 없어. 엄중한 경비선이 쳐져 있으니까. 뒤에서부터 공격할 수밖에 없어. 뭐 잘해보라구.

람자 : 꺼져!

떠나려 하는 디리터

만다리아평원

디리터 : 아름답군. 티타도 어디선가 이 노을을 보고 있겠지…

람자 : 괜찮아 디리터. 티타는 무사할 거야.

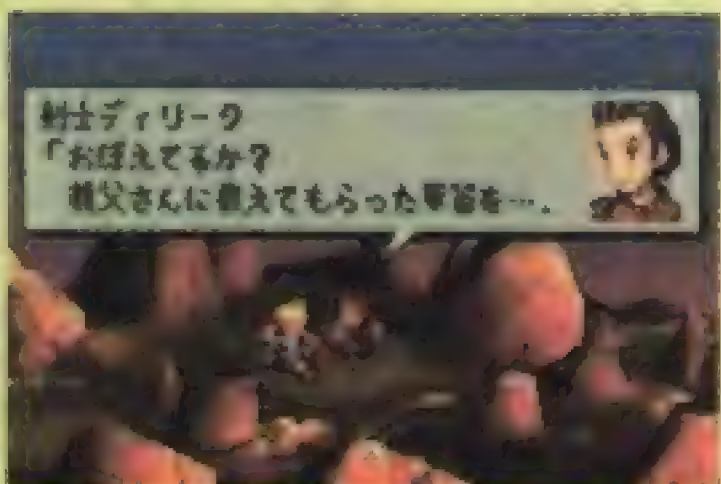
디리터 : …위화감을 느끼고 있었어. 죽 오래전부터.

람자 : 알가스가 한 말을 신경쓰고 있는 거야?

디리터 : 아무리 노력해도 돌아오지 않는 것이 있어…

람자 : 그런소리 하지마. 노력하면…

디리터 : 노력하면 장군이 될까? 이손으로 티타를 구하고 싶지만 아무것도 할 수 없어… 나는 '가진 것 없는 자' 야…

람자 : …

석양 그리고 두 명의 젊은이

디리터 : 기억하고 있어? 아버님이 가르쳐 주신 풀피리…

레나리아대지(レナリア臺地)

밀우다 : 이곳도 봉쇄되어 있는건가… 우리들에게 도망갈 길은 없다는 거군.

전사 : 이젠 포기하죠. 순순히 투항하는 쪽이…

밀우다 : 녀석들에게 잡힐거라면 여기서 죽는 게 나아! 어차피 잡히면 그대로 처형대행이야! 싸우는 것밖에 활로가 없다구!

디리터 : 위그라프는 어디있지! 티타를 어디로 데려갔냐!

밀우다 : 티타? 고라그로스가 인질로 잡은 베올브가의 소녀말인가?

디리터 : 티타는 내 동생이야! 베올브와는 무관해! 너희들이 티타를 인질로 해도 아무런 의미가 없어! 부탁해 동생을 돌려줘!

밀우다 : 너희들은 돌려줄 거야? 너희들 귀족이 우리들로부터 빼앗아 간 모든 것을 너희들은 돌려줄 거야? 처음에 빼앗아 간 것은 너희들. 우리들은 그것을 돌려달라고 원하고 있는 것 뿐이야. 하지만 너희들은 돌려주지 않아. 단지 계속해서 싸울 뿐이야! 그러니까 우리들은 힘을 행사한다! 포기할 수 없어! 네 여동생을 돌려주지 않으면 안될 이유가 어디에도 없다구!

다시 등장한 밀우다

디리터 : 나는! 나는…!

밀우다 : 여기서 나는 죽을 수 없어! 혁명을 일으키기 전에는 죽을 수 없어!

람자 : 혁명이라고 했나… 혁명을 일으킬 필요가 있나…? 우리들이 나쁜가? 우리들이 너희들을 괴롭히고 있는가? 뭔가 잘못된 거지…?

밀우다 : 모른다는 건 그것만으로도 죄가 되는 거야! 당신이 당연하다고 생각하는 세계는 당신에게 보이는 범위 뿐. 하지만 그것만이 세계가 아니야. 당신이 나쁘다는건 아니야. 하지만 현상이 변하지 않는 한 나는 당신을 증오해! 당신이 베올브의 이름을 이어받는 한 당신의 존재 그자체가 나의 적! 나도 해여단의 일원이다! 도망가진 않아!

람자 : 검을 버려라 밀우다! 더 이상의 싸움은 무의미하다! 검을 버리고 싸움을 그만두고 이야기 하자! 어딘가에 해결책이 있을 것이다! 그걸 찾아내자! 내가 형에게 이야기하겠다! 아니 라그공작에게 이야기 하겠다! 나를 믿어주기 바란다!

밀우다 : 그런 감언에 넘어갈 것 같으냐! 너희들의 거짓말은 질렸어!

람자 : 난 거짓말 따윈 하고있지 않아!

난이도 : C
승리조건 : 검사 밀우다를 쓰러트려라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 디리터
등장하는 적 : 나이트×3 흑마도사×2 시마도사×1

이렇게 배치하라!

	원	마		
	접	접	접	

처음 등장하는 시마도사는 패성가시다. 자신들의 행동력을 빠르

게 하는 헤이스트와 이동을 못하게 하는 돈무브를 사용해 전투를 불리하게 만들어 간다. 그러므로 우선은 시마도사를 없애자. 그후 흑마도사 2명을 없애고 차례로 나이트들을 없애가면 된다. 흑마도사중 한명은 하이포션으로 회복하으모 주의하자.

밀우다 : 오빠 미안해요…

람자 : 어째서… 어째서 이렇게…

디리터 : 젠장 나는 도대체 뭐지! 난 도대체…

포보함평원(フォボハム平原)

위그라프 : 어째서 저 아일 유괴한 거지?

고라그로스 : 우리들이 도망치기 위해선 인질을 잡을 수밖에 없었어.

위그라프 : 도망치는 것 만이라면 도중에 풀어줘도 됐을 텐데? 고라그로스 설마 네녀석까지…!

고라그로스 : 규스타브처럼 취급하지마! 잘 생각해 봐 위그라프. 우리들 해기사단은 동료를 반이상 잃고 지금도 북천기사단에 포위되어 있어. 이 위기를 극복하기 위해서는 둘도없는 히든카드가 될 거야. 이아이는 베올브가의 따님이니까!

위그라프 : 도망쳐서 어쩔 거지? 아니 어디로 도망친다는 거지? 이땅에서 도망친다 해도. 우리들은 빼앗기는 쪽… 좋을대로 이용될 뿐이야! 우리들은 우리들의 아이를 위해 미래를 만들어 가지 않으면 안돼. 같은 고통을 주지 않기 위해서라도! 우리들이 던진 조약돌은 작은 파장밖에 일으키지 못하지만 그것은 확실히 큰 파도가 될 거야. 설사 여기서 죽는 한이 있어도!

고라그로스 : 우리들에게 '죽어'라고 명령하는 거야?

위그라프 : 그냥은 죽을 수 없지. 한명이라도 많은 귀족을 길동무로!

고라그로스 : 웃기지마! 개죽음일 뿐이야!

위그라프 : 아니 지크덴성곽에는 살아남은 동료가 아직 있을 거야. 합류한다면 일전은 가능해.

고라그로스 : 이미 죽어있을지도 모르지…

騎士ウィーグラフ
「貴様、妹を誘拐した?

방아간에서 머물고 있는 적들

위그라프 : 뭐라고! 밀우다가 죽었다는 거야? 밀우다…

전사 : 밀우다의 목숨을 빼앗은 소대가 이곳에 오는것도 시간문제입니다. 위그라프님 지시를!

위그라프 : 알았다! 이곳에서 후퇴한다! 들었지? 고라그로스. 지크덴성곽으로 향한다. 여자아이는 이곳에 놔둬!

보초의 목소리 : 적습! 북천기사단의 녀석들이다!

위그라프 : 쳇! 빠르군! 여기는 내가 막겠다. 고라그로스 너는 다른 동료와 함께 지크덴 성곽으로 향해라!

고라그로스 : 난 도망치겠어… 여기서 죽을 순 없어!

위그라프 : 너희들은 그때의… 설마 너희들이 밀우다를? 너희들 사관후보생들이 내동생 밀우다를 쓰러트렸단 말인가…!

람자 : 그녀가 위그라프의 동생이었다니?

위그라프 : 그렇다면 도망칠 수는 없지. 동생의 원수를 갚아주겠다!

디리터 : 티타를! 내동생 티타를 돌려줘!

위그라프 : 티타? 그아이말인가? 그렇다면 네가 베올브가의?

람자 : 그는 베올브가와 관계 없다! 내가 베올브의 이름을 잇는 자다!

위그라프 : 그렇군 고라그로스가 실수한 거군. 하지만 전혀 관계없진 않을텐데?

람자 : 베올브가와 관련된 자라면 모두 같다고 말하고 싶은 거냐?

위그라프 : 틀린가? 어쨌든 그아이는 놓아줄 생각이었다. 인질을 둘 생각은 없다. 하지만 그전에 결전을 치루자. 그아이를 돌려받고 싶다면 나를 쓰러트리고 난 뒤 하는게 좋아!

람자 : 검을 버려라 위그라프! 더 이상의 살인은 무모하다!

위그라프 : 그럼 어째서 동생을… 밀우다를 죽였지?

람자 : 목숨을 빼앗으려고 처음부터 생각한 것은 아냐! 싸우지 않아도 다른 방법이 있지 않을까? 대화하는 것은 불가능한가?

위그라프 : 역시 너는 모르고 있어. 우리들이 검을 버리지 못하는 이유를! 대화로 뭐가 가능하지? 네가 그걸 원한다고 해서 그게 실현 가능한가? 네가 그런짓을 하려해도 형들은 인정해 주지 않아!

람자 : 형들역시 싸움을 하고싶어 하진 않아! 위그라프 너만 칼을 내려 놓는다면 형들도 이야기를 들어줄 거다!

위그라프 : 하하하! 그거 대단하군! 네녀석의 형들이 전쟁을 일으키고 싶지 않아한다고? 너는 어디까지 그렇게 낙천적이지?

람자 : 형들이 좋아서 싸움을 걸고 있다고 말하고 싶은거냐!

위그라프 : 불쌍하긴! 집정자의 손따윈 검은 피로 더럽혀져 있다! 다이스다그에게 정의가 있다고? 정의라는 것은 그것을 말하는 자에 의해 마음대

로 변하는 것이다!

람자 : 형을 욕하지 마라!

위그라프 : 첫 강하군! 밀우다 미안! 나는 여기서 죽을 수는 없다!

람자 : 기다려 위그라프! 도망칠 거냐!

위그라프 : 에룸도아후작을 규스타브에게 유괴하도록 만든 게 누구라고 생각하나? 그건 네형 다이스다그다! 물론 성기사 잘바그님께서도 그걸 알고 계셨겠지?

람자 : 그런! 어째서 형이 그런 일을 하지 않으면 안되지?

위그라프 : 국왕이 죽은 후 패권을 놓고 두 마리 사자가 싸우려 하고 있다! 한명은 라그공작 또 한명은 흑사자 골타나공작. 두명은 누가 우리편이고 누가 적인지를 꿰뚫어보고 있다. 하지만 타인의 머리속을 훔쳐보는 것은 힘들지. 그렇다면 우선 죽은자로 만들어 그 영지에 숨이 붙은 자를 보내면 된다! 혁명에 지친 바보같은 규스타브는 네 형 다이스다그의 감언에 넘어가 후작을 유괴했다…!

람자 : 거짓말! 명예로운 베올브가의 인간이 그런 비겁한 짓을 할 것 같냐?

위그라프 : 자신의 눈과 귀로 확인하거라! 그럼 이만! 베올브의 이름을 이은 자여!

람자 : 기다려 위그라프! 그말을 증명하라구!

람자는 과연 어떻게…

화이트 나이트인 위그라프는 매

난이도 : B
승리조건 : 기사 위그라프를 쓰러트려라
출전멤버 : 4인
아군NPC : 디리터
등장하는 적 : 화이트나이트×1 몽크×2 나이트×1 초코보×1

이렇게 배치하라!

	원	마		
	접	접		

우 어렵다. 원거리에서 사용하는 필살기도 강력하며 HP도 높고 공격력도 세 매우 싸우기 힘들다. 나이트나 초코보는 쉽게 해결할 수 있지만 몽크는 멀리서 공격하므로 주의해야 할 것이다. 화이트 나이트는 회피력이 매우 뛰어나므로 반드시 뒤에서 공격하고 마법공격을 이용하자. 위그라프를 빈사상태로 만들면 그는 도망쳐 버린다.

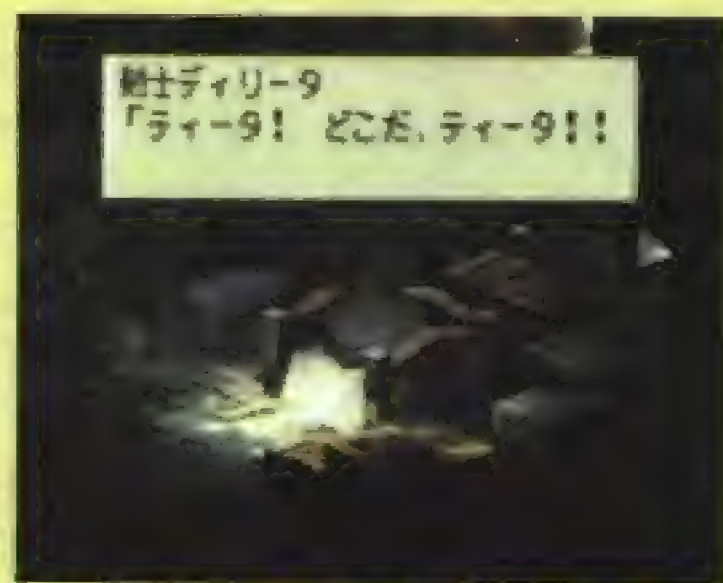
위그라프의 특수기

디리터 : 티타! 어딨어? 티타!

디리터 : 없어! 어디에도 없어! 티타 어디야!

람자 : 위그라프녀석 거짓말을 한 건가? 디리터 지크덴 성곽으로 가자! 분명 티타는 그곳에 있을 거야!

디리터 : 어째서지? 어째서 이렇게 된거지? 가르쳐줘 람자. 어째서 티타가 이런꼴을…

람자 : 디리터…

티타는 어느곳에도 없다…

지크덴성곽
(ジークデンとりで)

고라그로스 : 자 빨리 이곳에서 떠나라! 이아이가 어떻게 되도 좋단 말이지? 수상한 짓은 하지마! 이성곽안에는 화약이 쌓여 있어! 너희들 전원을 날려버릴 만큼의 양은 충분히 있다구! 알았으면 꺼져!

잘바그 : 우리들 북천기사단은 너희들의 협박 따위에 굴복하지 않아!

람자 : 형! 알가스!

디리터 : 티타!

티타 : 오빠!

고라그로스 : 빨리 도망가자! 자!

잘바그 : 상관없다 시작하라!

알가스 : 예!

고라그로스 : 무 무슨짓이야…!

티타 : 디리타… 오빠.

디리터 : 티타…

북천기사단기사 : 잘바그장군각하. 산길에 새로운 적병이 출현했습니다. 인원 수는 약 50명 정도. 중에는 위그라프같아 보이는 얼굴도 있었다는 보고입니다.

잘바그 : 알겠다 곧 가마. …나머진 알아서 처리해라 알가스.

고라그로스 : 제… 젠장!

디리터 : 티타!

알가스 : 어디로 간다는 말이지?

디리터 : 알가스! 네녀석!

알가스 : 뭐야? 한 번 붙자는 거야? 좋아. 상대해 주지!

람자 : 형… 어째서…? 어째서 티타를?

알가스 : 자 덤벼라! 가축은 어차피 가축이었다는 것을 가르쳐 주마!

티타를 이용해 협박하는 고라그로스

티타는 알가스의 손에 죽고 만다

람자 : 어째서? 어째서 이런짓을 하지? 알가스 어째서!

알가스 : 람자, 네 형의 명령이라구, 어째서는 없을텐데? 그리고 평민의 여자 한명 때문에 너는 기사단의 명예를 저버리고 저 녀석들의 요구를 들어주겠다는 건가?

람자 : 티타는… 티타는 디리터의 동생이야!

알가스 : 이젠 적당히 눈치를 채지 그래? '다르다'라는 것을 말야. 태어난 게 다르다면 앞으로의 인생도 전혀 달라! 숙명이라고 말해도 좋아! 녀석과 녀석의 여동생은 여기 있어서는 안됐어! 꽃이라도 팔면서 살면 좋았을텐데! 람자 넌 어떻게 된거야? 어째서 나와 싸우지? 나에게 검을 들이댄 다는 것은 북천기사단을 배반한다는 거라구!

람자 : 크… 하지만 하지만 이런짓 용서받을 수 있단 말이냐?

알가스 : 정말로 아무것도 모르는군! 어째서 너같은 게 베올브가에?

디리터 : 알가스! 잘도 티타를! 죽여주겠어 죽여주겠어!

람자 : 나도 좋아서 태어난건 아냐!

알가스 : 그게 바보같다는 거야. 자신에게 응석피우지 말라고! 벨오브가는 무문의 명가야! 톱으로써 해야할 역할이 책임이 있어! 네가아니면 할 수 없는 일이 너무나 많다! 그것을 할 수 없는 녀석 대신 하지 않으면 안돼지!

람자 : 이용만 당하는 인생따윈 끝장이야!

알가스 : 이용당하는 것 뿐이라고? 웃기지마! 베올브가가 베올브가로 존재하기 위해 우리들은 이용되어 왔어! 아니 물론 우리들역시 베올브가를 방패로 살아나가는 것이 가능하지! 그래 가지고 가져지는 관계를 쌓아온 거야! 그렇게 해서 네녀석은 살아온 거라구! 이용당하는 것 뿐이라고? 너는 '친구'라고 칭하는 디리터까지도 이용해 왔어!

람자 : 내가 디리터를 이용해 왔다…?

알가스 : 너역시 벨오브가의 인간으로써 그 사명을 알고 있을 것이다! 그래 만다리아 평원에서 내가 적에게 습격당할 때 임무를 우선으로 한 것처럼 말야! 분한가 디리터! 자신의 무력함이 분하지? 하지만 그게 너의 한계야! 평민출신의 너에게는 사태를 바꿀 힘 조차 없어! 그래 그렇게 해서 한탄하고 후회하는 것밖에 할 수 없는 거야! 하하하! 좋은 기분이야!

디리터 : 말하고 싶은 건 그것뿐인가? 그것뿐이냐고 알가스!

알가스 : 그렇게 열받아 하지마 디리터! 곧 동생이 있는 곳으로 보내줄테니까!

디리터 : 나는 네녀석의 말대로 되지 않아! 누구에게도 이용되지 않아!

람자 : 괜찮아? 디리터!

디리터 : 나는 상관하지마 람자! 알가스 다음은 네차례야!

람자 : 디리터…!

알가스 : 너역시 나를 이용하기 위해 만다리아 평원에서 도와준거지?

람자 : 웃기지마! 눈앞에서 고생하고 있는 사람을 그냥 놔둘 것 같아?

알가스 : 그렇다면 다음부턴 그냥 놔둬! 우호적인 인간만으론 안돼니까!

난이도 : A
승리조건 : 알가스를 격파하라
출전멤버 : 2+2인
아군NPC : 디리터
등장하는 적 : 나이트×4
흑마도사×2

이렇게 배치하라!

제일부대

				점
				점

제이부대

	마			
	원			

알가스는 장거리 무기를 장비하고 있다. 하지만 별로 위협적이지 않다. 첫 번째 문제는 두명의 흑마도사인데 보통 60정도의 데미지를 주므로 셀을 사용하거나 페이스가 낮은 캐릭터를 출전시키는 것이 좋다. 팀이 2개로 분산되어 시작되는데 하나로 모으는 것이 좋다. 매우 어려우므로 시마도사를 넣고 모든 캐릭터의 레벨을 9이상으로 올려두는 것이 좋다. 적마도사가 알가스를 공격하도록 유도하면 예상외로 쉽게 이길 수 있다.

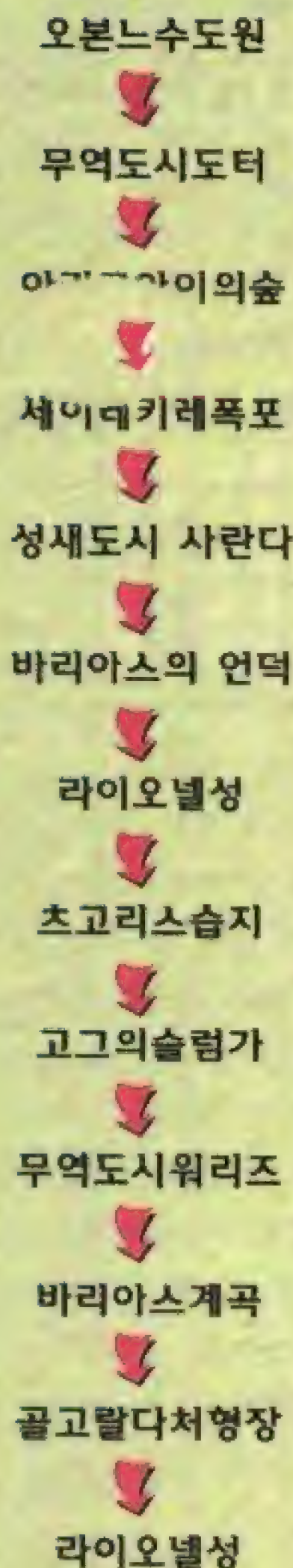
알가스 : 제 젠장… 너희들… 같은 허약한 놈들에게…

람자 : 디리터… 뭐 뭐지? 폭발!? 디리터! 이곳은 위험해 빨리 이쪽으로! 디리터!

나는 지금까지 당연한 것처럼 살아왔다. 하지만 그 '당연'이 부서졌을 때 나는 모든 것을 버리고 도망쳤다…

CHAPTER 2 이용하는 자와 당하는 자

플로우차트

오본느수도원
↓
무역도시도터
↓
아[illegible]아이의숲
↓
세이데키레폭포
↓
성새도시 사란다
↓
바리아스의 언덕
↓
라이오넬성
↓
츠고리스습지
↓
고그의슬럼가
↓
무역도시워리즈
↓
바리아스계곡
↓
골고랄다처형장
↓
라이오넬성

가프가리온 : 뭐야 람자. 유괴해간 녀석을 알고 있나?

람자 : …

아그리아스 : 오베리아님을 데리고 있다. 그렇게 멀리까지 가진 못했을 거야.

가프가리온 : 따라갈 생각인가?

아그리아스 : 당연하지! 이대로는 왕가에 대해 얼굴을 들 수 없다!

가프가리온 : 우리들은 도와주지 않겠어. 계약 외니까!

아그리아스 : 정식 기사도 아닌 너의 도움 따윈 이쪽에서 거절하겠어! 자신의 실패는 자신의 힘으로 바로잡는 것이 기사라고 하는 것. 이것은 우리들 호위대의 임무다! 가자 라비안 아리시아!

아그리아스 : 괜찮습니까? 시몬님!

시몬 : 왕녀는… 왕녀는 어찌된 건가?

아그리아스 : 면목없습니다. 오베리아님은 반드시 제가…!

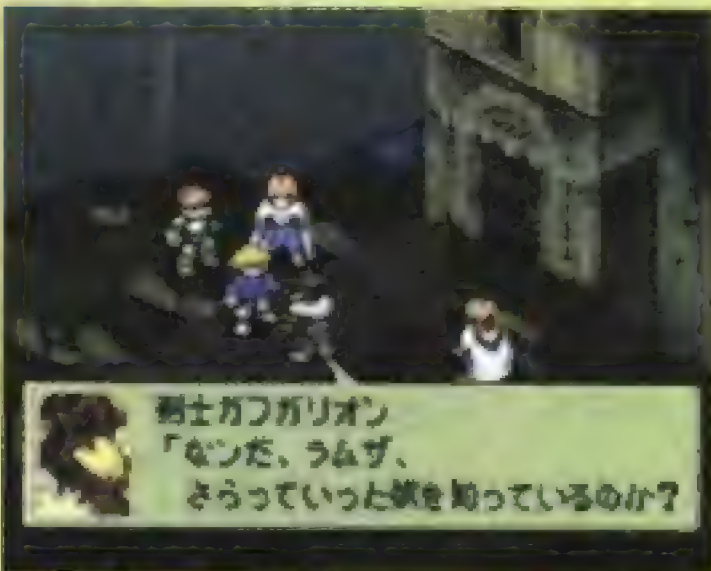
시몬 : 아 안돼… 그렇게 되면 아그리아스가…

아그리아스 : 걱정하지 마십시오. 기사의 명예를 걸고 구해올 것을 맹세합니다!

람자 : 저도 저도 가겠습니다! 방해는 되지 않을 것입니다!

가프가리온 : 무슨소리 하는 거야! 우리들에겐 관계없는 일이라고!

람자 : 확인하지 않으면 안돼! 이 눈으로 확인하지 않으면 안된단 말야!

가프가리온 : …방금전 그 녀석? 쳇 어쩔 수 없지. 어떻게 되도 난 몰라!

다시 현실로…

무역도시 도터

기사같은 남자 : …목하나에 500길을 주지 어때?

용병 : 안돼! 들어줄 수 없어. 2000이다 목하나에 2000.

남자 : 너희들을 이단자로 모는 건 간단해.

용병 : 우리들을 협박할 생각이야? …1000길은 어때?

남자 : 700이야 더 이상은 안돼!

용병 : 알았어. 그렇게 하도록 하지.

남자 : 좋아. 녀석들은 금방 몰려올 거야 한명도 빠짐없이 없애라고. 알겠지? 흥. 호랑이도 제말하면 온다더니… 좋아 녀석들이 타겟이다! 확실히 해야해!

용병 : 저녀석은 가프가리온 아냐! 젠장 700은 너무 싸!

가프가리온 : 쳇! 복병인가! 귀찮구만!

아그리아스 : 싫으면 돌아가도 좋아.

가프가리온 : 돈이 되지 않는 일은 하지 않는다는 주의지만 뭐 이건 서비스지.

응징하고 있는 두남자

매우 쉽다. 흑마도사의 위력도 떨어지고 무엇보다 게스트의 두명이 엄청나게 강하다. 우리는 빈사 상태의 녀석들만 노리며 레벨을 모으자. 이후 술집에서 돈벌이를 할 수 있으며 람자의 성이 베올브에서 루그리아로 바뀐 것을 알 수 있다.

난이도 : C
승리조건 : 모든적을 죽여라
출전멤버 : 4인
아군NPC : 가프가리온 아그리아스
등장하는 적 : 시프×2 흑마도사×2
궁병×2

이렇게 배치하라!

		접	마	
		접	접	

아그리아스의 부동명왕검

아그리아스 : 이런곳에서 시간을 낭비하고 있을 수는 없다… 빨리 오베리아님을 구출해 내야지…

가프가리온 : 어디로 간다는 거야? 어디로 도망쳤는지도 모르잖아?

아그리아스 : 녀석들이 도망칠 수 있는 곳은 한곳이다. 그곳이 분명해! 난공불락의 요새 베스라 요새다.

람자 : 베스라 요새…

아라그아이 숲
(アラグアイ森)

블랙고브린 : 고브고브! 고브고브 고브!

초코보 : 꾸 꾸에!

고브린 : 고브고브!

아그리아스 : 이런 곳에 초코보가!

가프가리온 : 고브린의 숲에 들어오다니 바보같은 초코보군!

람자 : 1. 빨리 숲을 빠져나가지 않으면…

2. 중요한 전력이 될지도?

1을 선택할 경우

람자 : 이런 곳에서 쓸데없는 시간을 낭비할 수는 없다. 빨리 숲을 빠져나가지 않으면…

가프가리온 : 바로 그거야. 돈이 되지 않는 일은 하지 말라고.

아그리아스 : 안됐지만 지금은 오베리아님을 구하는 것이 먼저다.

2를 선택할 경우

람자 : 길러진 초코보보다는 야생의 초코보 쪽이 강하다고 전에 디리터가 말했지. 중요한 전력이 될지도 몰라.

가프가리온 : 도와줄 생각이야 람자? 돈이 되지 않는다구!

아그리아스 : 오베리아님을 구하기 위해 도움이 될지도 모르지만…

위기에 몰린 초코보

난이도 : D
승리조건 : 1. 적을 전멸시켜라
2. 초코보를 구하라
출전멤버 : 4인
아군NPC : 가프가리온 아그리아스
초코보
등장하는 적 : 고브린×5 블랙고브린×1

이렇게 배치하라!

		원	마	
		접	접	

역시 별로 어렵지 않다. 고브린 5마리는 모두 몰려 나오므로 빨리 없애고 초코보를 공격하는 블랙고브린을 견제하자. 전투후 초코보가 살아있다면 녀석을 동료로 할 수 있다.

초코보 : 꾸 꾸에!

람자 : 무사한 것 같군.

가프가리온 : 다행이군 녀석. 람자에게 감사하라구.

제이레키레(ゼイレキレ) 폭포

북천기사단기사 : 더 이상 갈 곳이 없다! 단념해라! 순순히 왕녀를 넘겨라. 그러면 네 목숨만은 살려주겠다!

디리터 : 명백한 거짓말! 네녀석들의 목적은 왕녀의 생명이지? 왕녀를 살해했을 때 그 진상을 아는 나를 이대로 살려 보내줄리 없을 텐데?

기사 : 무슨 바보같은 소리! 우리들은 왕녀를 구하러 온 것이다! 어째서 왕녀의 목숨을 노리지 않으면 안돼지? 네녀석들 골타나군에게 왕녀를 넘겨줄 수는 없어!

아그리아스 : 오베리아님!

오베리아 : 아그리아스!

기사 : 귀찮게 됐군! 가프가리온 녀석들을 죽여라! 한 번에 처리한다!

가프가리온 : 어떻게 된지는 모르겠지만 이것도 계약이야. 어쩔 수 없지!

아그리아스 : 가프가리온 네녀석! 배반할 생각이냐?

가프가리온 : 배반? 웃기지마. 이 녀석들은 진짜라구. 우리들의 일은 공주님이 '무사'히 유괴되도록 하는 거야. 그리고 이 녀석들의 임무는 유괴한 녀석들의 입을 막기 위해 여기서 끝내는 거지!

아그리아스 : 무슨 소리야? 유괴가 조작된 거란 말이야?

가프가리온 : 방해란말야 그 공주

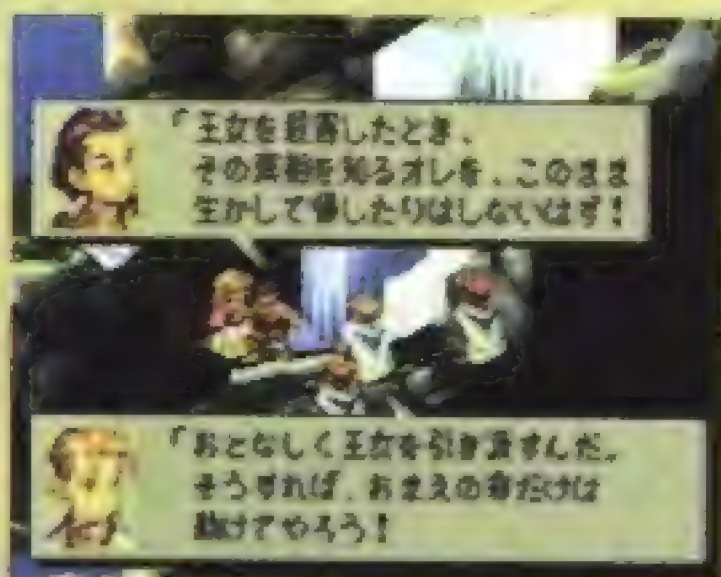
님은! 정통 후계자는 오리나스 왕자뿐만으로도 충분해. 공주님이 살아 있으면 다른 소리를 하는 녀석들이 생길테니까 말야!

디리터 : 어차피 죽여질 거라면 쓸모있게 사용한다. 골타나군에게 유괴된 거로 해서 이대로 죽여버리면 방해되는 라이벌을 실각시키는게 가능하고 방해인 공주까지도 처분할 수 있다. 라그공작이 쓴 시나리오는 그런거겠지. …아니 그 시나리오를 쓴건 분명 다이스다그겠군. 람자 너도 그렇게 생각하지?

가프가리온 : 그런 뜻이야 람자. 이 녀석들을 말살한다!

람자 : 또 힘없는 자를 희생시키려 하는 건가… 그런짓은 할 수 없어! 더 이상 티타같은 희생자를 만들어선 안돼!

아그리아스 : 오베리아 공주님! 지금 구해드리겠습니다!

가프가리온 : 그렇게 둘 줄 아냐!

드디어 디리터를 따라잡게 되었다 하지만

아그리아스 : 자신이 무슨 짓을 하려하는지 네녀석은 알고 있냐? 오베리아님은 양녀라곤 하지만 왕가의 혈통. 그런 분에게 네녀석은 손을 대려하고 있는 거야!

가프가리온 : 어 알고 있어! 잘 알고 있고 말고! 왕녀라 해도 방해라면 제거된다! 그것이 정점에 선 '왕가의 혈통'이란 것이지?

아그리아스 : 네녀석 오베리아님을 죽일 셈이냐?

가프가리온 : 방해가 되면 죽는다. 우리들 평민과 다를바 없지. 다른건 너같은 고집센 녀석들이 아무것도 생각하지 않고 충성을 바친다는 것 정도일까? 살아서 정상까지 가지 못한다면 이용당하는 것 뿐이야. 그렇다면 지금 죽는 게 훨씬 낫다구!

아그리아스 : 그렇다면 내가 지켜내겠다!

람자 : 디리터! 살아 있었어? 디리터!

디리터 : 이런 곳에서 재회하게 될 줄은… 여전히 형들의 꼭두각시인가?

람자 : 바보같은! 난 아무것도 몰라! 이런 계획 따윈 알리도 없어! 그것보다 너야말로 형들의 계획에 동참하고 있는거야?

디리터 : 농담하지마! 나는 공주님을 구하러 왔을 뿐이야! 공주님을 이용하려고 하는 녀석들의 손으로부터 공주님을 자유롭게 해드리기 위해!

가프가리온 : 거짓말하지마! 네녀석도 고용된 거지? 돈을 위해 왕녀유괴라는 일을 받은 거겠지? 지금 와서 감추려고 하지마!

디리터 : 네놈과 똑같이 취급하지마! 돈을 위해 하는 게 아냐!

가프가리온 : 그럼 누구지? 내일을 방해하는 녀석은? 계획을 눈치챈 꼬마가 정의감에 넘쳐 왕녀를 구출하러 온 거라고 말하려는 거냐? 너는 누구에게 고용된 거지? 누구에게서 이 계획을 들었어? 말해!

디리터 : 그건 네녀석들이 알 필요 없어!

오베리아 : 당신은 누구죠? 우리편? 아니면 적?

디리터 : 당신과 같은 인간이다!

람자 : 당신은 이 계획을 알고 있었나! 어째서 이런 더러운 방법을!

가프가리온 : 더럽다고? 돈을 버는데 깨끗하고 더러운게 있는 줄 아냐? 난 프로 용병이야! 받은 일은 어떤 일이 있어도 수행한다. 그게 프로라는 거야!

람자 : 어째서 내게 이야기 해주지 않은 거지? 어째서!

가프가리온 : 말하면 어쩌려구? 나를 막으려구? 우리들이 하지 않아도 누군가가 이 일을 했을 꺼야! 알고 있어? 네가 모르는 곳에서 누군가가 죽는 거야! 그게 현실이라구! 너는 네가 모르는 곳에서 일어나고 있는 일을 막을 수 있다는 거냐?

람자 : 하지만… 하지만! 이런짓이 용서받을 수 있다고 생각하나!

가프가리온 : 하지만 이라고 말하지 마. 너는 '현실'로부터 눈을 돌리고 도망치고 있는 어린애일 뿐이야! 그게 싫다면 자신의 발로 누구에게도 의지받지 말고 걸어! 홀로 살아남아보라구! 그렇게 되기전엔 내앞에서 큰소리치지마!

난이도 : C
승리조건 : 왕녀 오베리아를 사수하라
출전멤버 : 4인
아군NPC : 아그리아스 디리터
등장하는 적 : 가프가리온 나이트×5·
이렇게 배치하라!

		마	마	
		접	접	

급작스런 전개로 갑자기 가프가리온이 적이 되고 디리터가 아군이 된다. 적 나이트중에는 풍수사의 기술을 사용하므로 주의하자. 디리터는 호리나이트가 되어있어 매우 잘싸운다. 오베리아도 쉽게 죽지 않으므로 걱정하지 말고 우선은 눈앞의 3명을 없애자. 풍수나이트만 주의하면 쉽게 풀어나갈 수 있을 것이다. 지형이 불리하므로 궁사나

마법사들을 많이 이용하자.

디리터의 기술은 호리나이트의 것이다

디리터 : 오베리아왕녀를 내게 맡겨라. 그게 공주를 위한 길이다.

람자 : 티리터 너는 도대체 무얼 계획을 꾸미고 있는거지?

디리터 : 꾸며? 웃기지마. 나는 진실을 말하고 있을 뿐이야. 안그래? 북천기사단을 적으로 돌린 너희들이 공주님을 어디로 데려가겠다는 거지? 바로 너희들을 잡기 위해 북천기사단의 정예부대가 달려오겠지. 도대체 어디로 도망칠 셈이지?

람자 : 그 그건…

디리터 : 잘 생각해봐. 라그공작의 계획이라는 건 왕비도 알고 있다는 거야. 즉 왕가는 우리편이 아냐. 그럼 골타나공작? 아니 그건 무리지 자신의 죄를 없애기 위해 너를 처형 할거야.

아그리아스 : 너라면 어떻게 한다는 거지?

디리터 : 너희들은 할 수 없는 일을 할 뿐이야.

람자 : 무슨 뜻이지?

디리터 : 글쎄… 네녀석에게 공주님을 잠시 맡겨두도록 하지.

람자 : 디리터… 다시 만날 수 있어서 기뻐.

디리터 : 티타가 구해주었어…

람자 : 예?

디리터 : 그때 티타가 날 막아주었어…

람자 : …

오베리아 : 감사합니다 디리터씨.

디리터 : 또 만나자 람자.

아그리아스 : 람자. 도와준 것에 대해 감사한다. 하지만 괜찮아? 북천기사단을 적으로 두게 되는데.

람자 : 신경쓰지 마세요. 제가 고른 길입니다. 그것보다 앞으로 어쩌죠? 디리터의 말대로 우리들을 도와줄 사람은 없고…

아그리아스 : 드라크로와추기경에게 도움을 청하려고 생각하고 있어… 라이오넬은 그레바도스교회의 소속령이야. 교회라면 어떻게든 해주지 않을까…

람자 : 분명 라이오넬이라면 북천기사단도 함부로 손을 댈 수는 없겠죠… 가죠. 우리는 어디론가 갈 수밖에 없어요.

떠나간 디리터

성새도시자란다
(城塞都市ザランダ)

검사 : 더 이상 도망가지 못해! 목숨이 아깝다면 순순히 넘겨 주시지?

젊은이 : 뭘 넘기란 말이지? 난 무슨 소린지 잘…

검사 : 모른척 할 거냐? 무스타디오! 자신의 아버지가 어떻게 되든 상관없단 말이냐? 순순히 '성석'을 넘겨줘! 넘겨준다면 아버지를 놓아주겠다. …좋아 잡아라!

무스타디오라고 불리는 젊은이 : 루드빗히녀석에게 전해! 아버지에게 손가락 하나라도 대면 '성석'은 두 번 다시 손에 넣지 못할 거라고!

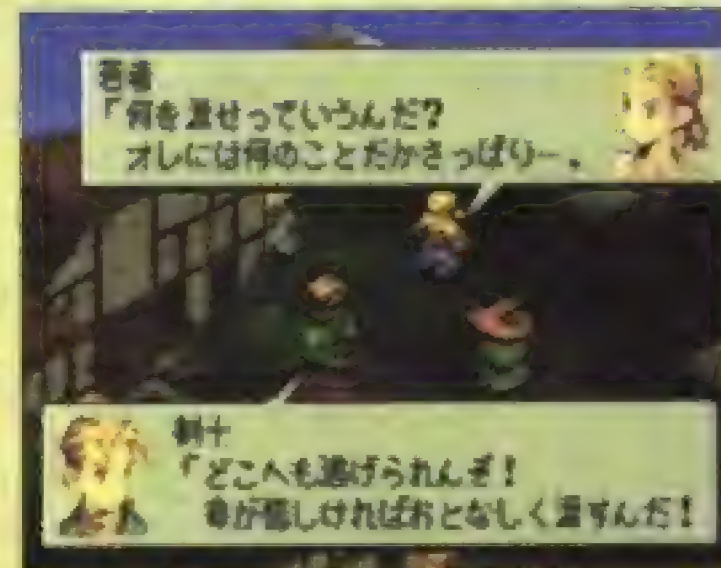
아그리아스 : 말다툼인가? 저 젊은이가 누군가에게 쫓기고 있는 듯한데…?

람자 : 1. 끼어들고 싶진 않지만…
2. 놔둘 수 없어!

1을 선택한 경우

람자 : 끼어들고 싶진 않지만 그냥 놔둘 수는 없어. 그를 도와주자!

2를 선택한 경우

람자 : 이대로라면 그가 당하고 말아! 놔둘 수 없어! 그를 도와주자!

쫓기는 젊은이

난이도 : C
승리조건 : 1. 모든 적을 격파하라
2. 기공사 무스타디오를 구출하라
출전멤버 : 4인
아군NPC : 아그리아스
등장하는 적 : 궁사×2 흑마도사×2 나이트×2

이렇게 배치하라!

		마	원	
		마	접	

적 나이트가 갑옷이나 헬멧을 부수므로 중요한 바어구를 지닌 캐릭터는 조심하자.

무스타디오는 왠만해선 죽지 않으므로 신경쓰지 말고 적 마도사와 궁사부터 빨리 처리하자. 성벽으로 가로막혀 있기 때문에 이동이 불편하므로 점프+의 어빌리티를 주거나 궁사나 마법사 등으로 벽을 넘겨 공격하자. 클리어후 무스타디오가

게스트로 참가하게 된다.

람자 : 괜찮은가?

무스타디오 : 아 다행이도. 고맙다.

무스타디오 : 녀석들은 버트 상회에 고용된 싸움꾼들이다.

아그리아스 : 버트상회? 무역상으로 유명한 그 버트상회?

무스타디오 : 알고 있나? 하지만 보통의 무역상이 아냐. 뒤에서는 아편 밀매서부터 노예 매매까지 나쁜짓을 폭넓게 하고 있지. 범죄조직이야 버트 상회는.

람자 : 그런 녀석들에게 어째서 쫓기고 있지?

무스타디오 : 우리들이 어째서 기공사라고 불리는지 알고 있나?

아그리아스 : 기공도시 고그의 지하에는 '잃어버린 문명'이 발굴되고 있다는 것 같던데… 성 아쥬라가 아직 이 세상에 있을 때 하늘에는 무수한 비공정이 날아다니고 거리에는 기계로 된 인간이 살았다고 한다. 하지만 시대의 흐름과 함께 그런 기술은 사라지고 지금은 정말 그런 기술이 있었는지 어쩐지 조차 불명하지.

무스타디오 : 하지만 그런 문명이 있었던 것은 사실이야. 고그의 지하에는 비공정의 잔해나 알 수 없는 기체의 파편이 많이 묻혀 있다. 우리들 기공사는 잃어버린 '과거의 유산'을 복원하려하고 있는 기술자다.

람자 : 전의 전후에서 네가 사용한 이상한 것이 기계인가?

무스타디오 : 아 이거? 이것은 '총'이라고 불리는 것으로 화약을 사용해 금 속의 '탄환'을 날려 상대를 쓰러트리는 무기지. 이것은 가장 심플한 것으로 예전에는 '마법'을 넣어 쏘는 것도 가능했다고 한다.

람자 : 흐음.

아그리아스 : 네가 버트상회에 쫓기고 있는 이유는 뭐지?

무스타디오 : 너희들은 드라크로와 추기경을 만나러 간다고 했지. 추기경은 오십년전쟁에서 싸웠던 영웅이다. 라이오넬의 인간은 지금까지도 추기경을 영웅으로써 존경하고 있어… 우리 아버지도 마찬가지야. 이 혼란의 전국을 바로잡을 수 있는 것은 추기경 뿐이라고 말하고 있지. 추기경이라면 너희들의 부탁을 들어줄지도 몰라. 공주님은 이젠 안심이지.

아그리아스 : 왜에 할말은?

무스타디오 : 함께 데려가 주지 않겠나? 나도 추기경을 만나고 싶어.

아그리아스 : 어째서?

무스타디오 : 아버지를 구하기 위해! 버트상회에 잡혀있는 아버지를 구하기 위해서는 추기경의 힘을 빌릴 수 밖에 없어! 하지만 단지 기공사인 내가 추기경을 만나긴 힘들겠지? 부탁해 데려다줘!

아그리아스 : 그러니까 네가 쫓기고 있는 이유는 뭐냐고 묻고 있잖아?

무스타디오 : 지금은 이야기 할 수 없어.

아그리아스 : 그렇다면 안된다. 너를 데리고 갈 수 없어.

무스타디오 : 부탁해! 날 믿어줘! 추기경을 만나지 않으면 안된단 말야!

오베리아 : 알겠어요. 함께 가죠.

무스타디오 : 정말이야? 고마워 공주!

아그리아스 : 왕녀의 앞에서 무엄하게!

오베리아 : 괜찮아요. 자 얼굴을 들어요.

아그리아스 : 알았다. 너를 믿도록 하지.

오베리아의 도움으로 무스타디오는 람자와 함께 한다

자란다 외각

아그리아스 : 오베리아님. 보고 계십니까? 저 산넘어가 라이오넬성입니다.

오베리아 : 이곳에서는 아직도 멀군요. 드라그로와추기경은 정말로 우리들을 구해줄까요…?

아그리아스 : 추기경님은 왕가에 대한 충성심이 매우 높다고 들었습니다. 그리고 지금은 라그공작과 골타나 공작의 정치전쟁에 대해 중립의 입장에 서 있다고 합니다. 오베리아님을 어느쪽에 넘겨주는 것 같은 불의는 하지 않을 것입니다.

오베리아 : 그렇다면 좋겠지만…

아그리아스 : 그리고 추기경님은 그레바도스 교회의 신망도 깊기 때문에 추기경님의 조언이라면 교회측도 오베리님을 받아줄 걸로 믿습니다.

오베리아 : 왕녀 따위로 태어나지 않았으면 좋았을 텐데…

아그리아스 : 오베리아님…

오베리아 : 난 수도원의 벽밖에 몰라… 천정으로 둘러쌓인 하늘외에 바깥세상을 몰라. 아그리아는 모를 거라고 생각하는데 나는 오본느수도원에 가기 전에는 다른 수도원에 있었어. 죽은 국왕의 양녀가 되었다고 들었을 때도 그후에도 죽 수도원에서 살았어. 아니 그게 싫다고 이야기하는 건 아니야. 단지… 단지 내가 왕녀이기 때문에 나를 위해 죽어가는 사람들이 있다는 것이 너무나 힘들어…

아그리아스 : 오베리아님이 자신을 책망할 필요는 없습니다. 오베리아님 때문이 아닌 오베리아님을 이용하려 하는 자들이 나쁜 것입니다.

오베리아 : 오본느수도원에서 알게 된 아이가 있어요. 그녀도 태어나서부

터 죽 수도원에서 살아왔다고 말했어요. 같은 처지라면서 둘이서 잘 웃었어요. 이상하죠?

아그리아스 : 베올브가의 아가씨 알마님 이군요?

오베리아 : 나의 단 하나뿐인 친구… 드라크로와추기경은 나를 이용하거나 하진 않을까?

아그리아스 : …

무스타디오의 목소리 : 람자! 어딨어? 이제 출발하자구! 아니? 이런 곳에서 뭐하고 있는 거야?

아그리아스 : 어땠지?

무스타디오 : 좋아. 아직까진 북천기사단이 이 마을로 올 것 같진 않아.

오베리아 : 전에 친구가 가르쳐 주었는데 잘 되지 않네요.

람자 : 이렇게 하는거야.

오베리아 : 이렇게? 아! 소리가 났어.

멀리 성을 바라보는 아그리아스와 오베리아

바리아스 언덕
(バリアスの丘)

루드비히의 용병 : 너희들이 어떤 놈들인진 모르겠다만 거기있는 꼬맹이를 놔두고가라! 우리들 역시 싸우고 싶진 않다! 순순히 무스타디오를 넘겨준다면 힘들지 않을 것이다. 어때?

아그리아스 : 그쪽이야말로 점잖게 물러나는게 어때? 루드비히에게 전하라! 전쟁을 이용해 인심을 황폐화 시키는 자들은 반드시 없애주겠다고 말야!

용병 : 그렇다면 어쩔 수 없지! 힘을 써서라도 빼앗을 수밖에! 간다!

난이도 : B
승리조건 : 모든 적을 격파하라
출전멤버 : 4인
아군NPC : 아그리아스 무스타디오
등장하는 적 : 궁사×2 소환사×2
나이트×2

이렇게 배치하라!

			마	
		접	접	원

처음으로 소환사가 등장한다. 소환마법은 범위도 넓고 아군에게만 피해가 가므로 매우 무서운 존재이다. 그러므로 우선은 소환사들을 없애자. 셸 마법을 걸어주고 싸우는 것도 좋을 것이다. 전체적으로 지형이 불리하므로 궁사는 데려오지 않는게 좋다. 역시 나이트들의 부수기 공격을 주의하자.

소환마법을 조심하라

람자 : 어째서 녀석들이 너를 노리는 거지? 이유를 가르쳐 주지 않겠어?

무스타디오 : 미안해… 아직은 가르쳐 줄 수 없어…

이그로스성 집무실

다이스다그 : 어떻게 해서든지 오베리아를 잡아야 한다. 물론 오베리아와 행동을 같이 하고 있는 아그리아스도 마찬가지다. 잡은 다음에는 그 자리에서 해결하라!

가프가리온 : 람자도?

다이스다그 : 베올브가의 이름에 먹칠을 할 뿐 아니라 우리들을 방해하는 멍청한 녀석. 현실세계의 비정함을 알게하기 위해 딱 좋은 기회라고 생각해서 놔뒀더니 그렇게까지 우둔할줄은 몰랐다.

가프가리온 : 정의감이 강한건 아버지를 닮은 건가?

다이스다그 : 아버지도 너무 안이했다… 순순히 복종하면 되겠지만 저항한다면 그땐 어쩔 수 없다…

가프가리온 : 친형이라고는 생각되지 않을 대사로군. 나중에 후회하지 말라고. 하지만 라이오넬의 추기경이 방해하면 어쩌지? 교회를 배경으로 하고 있다면 라그공작이라 해도 함부로 손댈 수는 없을텐데.

다이스다그 : 그것에 대해서는 이미 손을 써 놓았다. 걱정하지마.

가프가리온 : 벌써 준비가 끝나있단 말인가? 정말 무서운 자군 당신은.

다이스다그 그렇게 생각한다면 조금은 말을 조심하지 그래? 가프가리온. 네녀석의 목따윈 간단히 잘라버릴 수 있다고. 그걸 잊지마.

가프가리온 : 어이 좀 봐주라구. 나는 네 충실한 부하야. 어떤 성기사님처럼 머리가 둔하지도 않아. 그걸 잊지 말라고.

다이스다그 : 그렇다면 더 이상 실패하지 않길 바라네.

가프가리온 : 참 그것 말인데 오베리아유괴를 어디의 어떤놈한테 명령했지? 오베리아를 쫓아갈 때 도터에서 어떤놈들한테 습격당했다구. 그건 어떻게 된 거지?

다이스다그 : 진짜 실행범들은 수도원 근처의 숲에서 사체로 발견되었다. 어떤 자인지 몰라도 우리들의 계획을 알아채서 방해하려고 있는 것 같

란… 어차피 오베리아가 아그리아스의 보호하에 있는 동안은 괜찮아. 빼앗을 찬스는 언제라도 있어…

가프가리온 : 그렇게 되길 빌고 싶군.

비정한 형 다이스다그

라이오넬성(ライオネル城)

기사 : 누구냐! 라이오넬성에 무슨 일이냐?

아그리아스 : 나는 루자리아 성 근위대 사단소속의 기사 아그리아스 오크스. 신의 아이 성 아쥬라의 구제를 받기 위해 오본느로부터 왔다. 문을 열어 달라!

기사 : 성 아쥬라의 구제는 바로 각하를 찾는 것이고 각하에게 구제를 바라는 자는 모두 평등히 문을 열어줄 것이다.

드디어 성에 도착하였다

추기경 : 그렇군… 사정은 잘 알겠습니다. 아그리아스님. 그런 일이 있다면 이 드라크로와 힘을 빌려드려야죠. 속히 성지 뮤론드로 사자를 보내겠습니다. 교황 폐하를 직접 만나십시오. 라그공작의 부정한 폭정 그리고 오베리아님의 목숨을 노릴수 없도록 손을 쓰죠.

아그리아스 : 각하. 퓨네랄교황폐하는 들어주실까요?

추기경 : 걱정하지 마십시오. 아그아리스님. 제가 함께 가겠습니다. 그대가 그렇게 걱정한다면 오베리아님의 마음도 편치 않을 것입니다. 오래되고 더러운 성이지만 성지로부터 대답이 올 때까지 편안히 지내십시오.

아그리아스 : 각하 걱정해 주셔서 감사합니다.

추기경 : 모든 것은 성 아쥬라의 인도입니다. 안심하십시오. 그리고 젊은 기공사여. 그대의 바램도 알겠습니다. 버트 상회를 괴멸시키기 위해 우리 라이오넬 정예부대를 기공도시 고그에 보내겠습니다.

무스타디오 : 감사합니다. 각하.

추기경 : 하지만 그 전에 어째서 그대들 부자가 쫓기고 있는지 설명해 주지 않겠나?

무스타디오 : 그 그건…

추기경 : 그래그래… 이것 때문인가?

아그리아스 : 그 크리스탈은?

추기경 : 조디악 브레이브의 전설을 알고 있는가?

아그리아스 : 어릴적 교회에서 자주 들려주던 그 허황된 이야기입니까?

추기경 : 저런저런… 아그리아님은 교회가 거짓말을 하고 있다는 말이냐?

아그리아스 : 그 그런 일은 결코…

오베리아 : …태고의 오래전 아직 대지가 지금의 형태를 하고 있지 않았던 시대. 루카비(악마의의지)가 지배하는 이 대지를 구한 12인의 용사가 루카비들에게 싸움을 걸었습니다. 격렬한 사투의 결과 용사들은 루카비들을 마계로 쫓아내는 것에 성공하여 대지에는 평화가 찾아왔습니다. 12인의 용사들은 황도12궁의 문장이 들어간 크리스탈을 소지하고 있었기 때문에 사람들은 그들을 황도12궁의 용사… 조디악브레이브라고 부르게 되었습니다. 그후에도 시대를 넘어 우리들 인간이 전쟁에 빠져들 때마다 용사들이 나타나 세계를 구했다고…

추기경 : 역시 오베리아님 잘 아시는군요…

오베리아 : 오본느 수도원에서 시몬선생님이 가르쳐 주었습니다. …그러고 보니 성 아쥬라는 그들을 섬겨 혼란의 이봐리스를 구했다고 들었습니다.

추기경 : 용사들이 가지고 있던 크리스탈을 우리들은 '성석'이라고 부르고 있습니다. 그리고 지금 우리들의 눈앞에 있는 것이 전설의 비석 '조디악스톤'…

오베리아 : 설마… 성석이 정말로 있었다니…

추기경 : 성석에는 루카비들을 물리칠 정도의 '어력'이 깃들어 있다고… 분명 신비한 힘을 느낄 수 있지만… 저에게는 단지 큰 크리스탈로밖에 보이지 않네요…

람자 : 어떻게 된 거야 무스타디오. 얼굴색이 안좋은데?

추기경 : 고그의 지하에서 이것과 같은 돌을 보지 않았나요…?

무스타디오 : 지하에는 부서져서 움직이지 않는 기계가 많이 묻혀 있습니다… 하지만 그돌을 가까이 대면 죽어 있어야 하는 기계가 조금씩 움직이죠…

추기경 : 버트 상회가 노리고 있는 것은 그 성석이군요…?

무스타디오 : 그 돌에 어떤 힘이 있는지 전 모릅니다… 하지만 루드비히는 그 힘을 해명하여 병기로 하려 하고 있습니다. 아버지는 성석을 넘겨주면 안된다고 말했습니다… 그래서 아버지는 녀석들에게…

추기경 : 걱정하고 있군 젊은 기공사여. 교회가 책임을 지고 관리하죠.

우리들의 병사들이 악한들과 싸우고 있을 때 조금이라도 빨리 성석을 가지고 돌아오십시오.

무스타디오 : 예 각하.

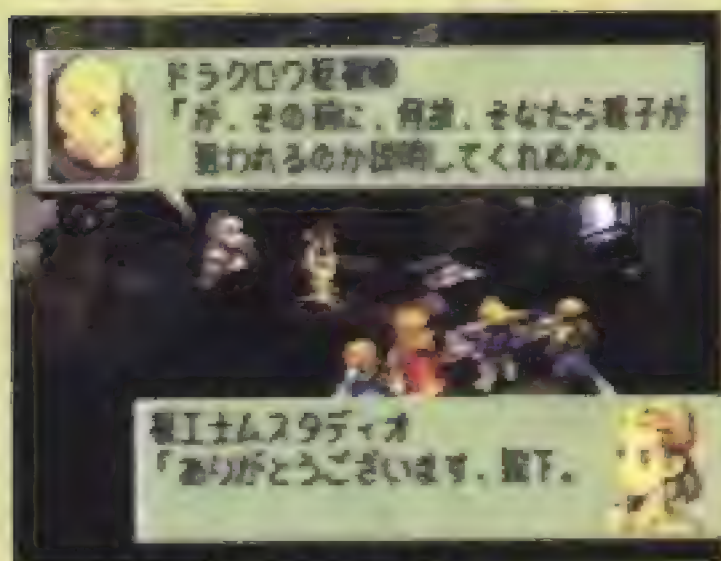
람자 : 나도 함께 고그에 가지.

무스타디오 : 고마워 람자.

아그리아스 : 여기까지 온 것은 네 덕분이야. 고맙다 람자.

오베리아 : 아무힘도 되드리지 못하지만 조심하세요.

람자 : 걱정마십시오. 왕녀님의 그 말씀만으로도 충분합니다.

추기경은 우호적이다

치고리스습지
(ツィゴリス湿地)

람자 : 이런 늪지대에서 몬스터와 만나다니 운도 없군…

무스타디오 : 발을 데도 없는데 이렇게 비가 오다니. 방심하지 말라구!

난이도 : C
승리조건 : 적을 적을 격파하라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 무스타디오
등장하는 적 : 스켈톤×2 본스냇치 ×1 굴×2 우리보×1

이렇게 배치하라!

		마		마
		점		원
				점

맵의 반정도가 독발으로 되어 있다. 이곳에 빠지면 독에 걸리고 공격이 불가능하므로 들어가지 않도록 주의하자. 때에 따라선 우리보가 몰볼 등으로 바뀌어 등장하는 경우가 있다. 굴의 경우 처음 등장하는데 워프로 이동하기 때문에 어디든 갈 수 있고 원거리 공격을 사용하므로 매우 성가시지만 방어력이 매우 약하다. 모든 적들이 화염 공격에 약하므로 화이어계 마법으로 단숨에 끝내자.

독밭에 들어가면 독에 걸린다

람자 : 무스타디오 괜찮아?

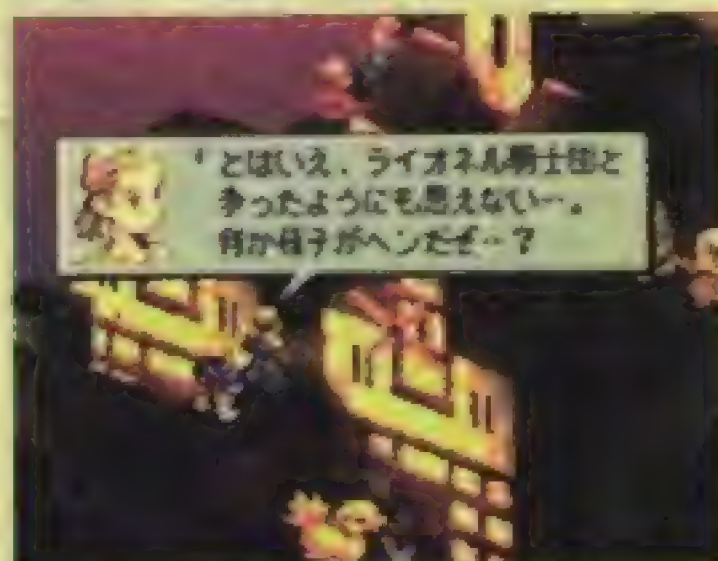
무스타디오 : 아 별일 없어. 이 습지를 넘어가면 바닷가 보인다. 기공도시 고그까지는 아직 약간 남았다.

기공도시 고그
(機工都市ゴーグ)

무스타디오 : 버트 상회의 녀석들 모습은 보이지 않는데… 하지만 라이오넬 기사단과 싸운 것 같지도 않아… 뭔가 상태가 이상한데? 잠시 찾아볼게 나중에 만나자.

람자 : 만나는 장소는?

무스타디오 : 저쪽이 슬럼가야. 저곳이라면 눈에 띄지 않겠지.

람자 : 알았어. 조심해.

고그에 도착한 람자. 하지만…

무스타디오 : 그래 맡겨두라고.

그날밤 람자는 약속장소로 나간다.

람자 : 늦어… 너무 늦어… 무스타디오 녀석… 잡혀버린 거 아냐?

남자의 목소리 : 네가 무스타디오의 동료인가?

람자 : 누구냐!

험상궂은 남자 : 자 데리고 와라!

무스타디오 : 미 미안해 람자.

람자 : 괜찮아? 무스타디오!

남자 : 이런 거기까지만. 더 이상 움직이지 마!

람자 : 네가 루드비히냐! 무스타디오를 놔줘!

남자 : 자 순순히 '성석'을 넘겨주면 이 아이는 놔주겠다.

루드비히 : 자 말해! 어디 숨겼지? 자백해!

무스타디오 : …

루드비히 : 반항하나? 하지만 이걸 보면 그렇게 입다물고 있지 못할 걸? 자!

무스타디오 : 아버님! 괜찮아요?

베스로디오 : 나는 괜찮아… 성석을 넘겨주면 안돼.

루드비히 : 속에 집어 처넣어라! 어때? 순순히 자백하시지?

무스타디오 : 굴뚝옆이다… 람자 발밑에 있는…

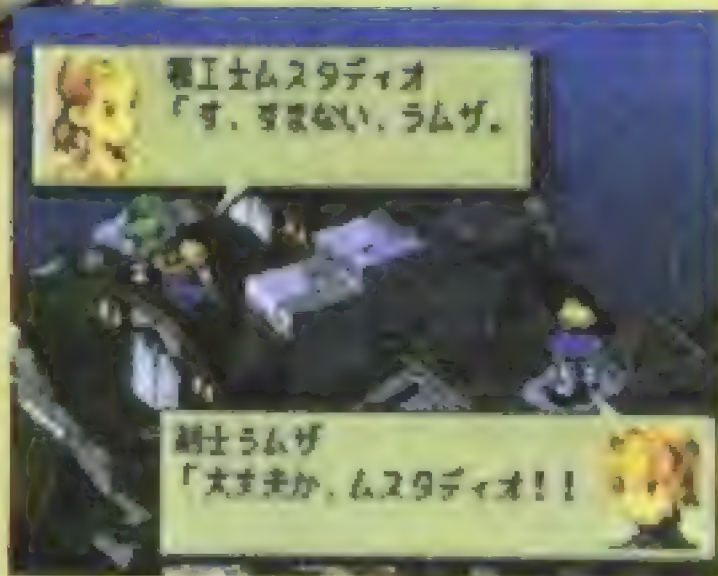
루드비히 : 좋아 네가 가져와! 이녀석의 목숨을 구하고 싶다면!

람자 : 이건가… 두명을 놔줘!

루드비히 : 그 전에 성석을 넘겨!

람자 : 둘이 먼저야!

루드비히 : 성석을 이쪽으로 던져라! 그렇게 하면 두명을 놓아주겠다! 아… 이거야 말로 분명 조디악 스톤! 드디어 손에 넣었어! 추기경님도 기뻐하시겠지! 수고했다! 더 이상 네녀석들은 쓸모없어! 자 나머지는 너희들이 처리해라. 살려둬선 안된다!

람자 : 추기경도 한편이었다니!

적에게 붙잡힌 무스타디오

난이도 : B
승리조건 : 모든 적을 격파하라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 무스타디오
등장하는 적 : 궁사×2 소환사×2 시프×2

이렇게 배치하라!

		원	접	마
			접	접

적 소환사는 시마법을 사용하여 헤이스트나 슬로우 돈무브 등을 사용하므로 빨리 없애자. 돈무브는 상점에서 파는 러버슈즈로 막을 수 있다. 이곳에 등장하는 시프들은 갑옷을 훔쳐가거나 마음을 훔쳐 참 상태로 만든다. 모든 적이 위협적이므로 누구든 한명씩 확실하게 없애는 것이 중요하다. 클리어후 무스타디오가 동료로 되며 오던길이 사라져 이동에 제한을 받게 된다. 그러므로 이곳을 클리어하기 전에 돈벌이를 보낸 동료들을 모두 회수해 오자.

무스타디오 : …괜찮아요? 아버지?

베스로디오 : 내 걱정이라면 하지 마라. 그것보다 성석을 빼앗겨 버리고 말았다. 루드비히는 성석의 힘을 사용해 고그 지하에 잠자는 기계의 힘을 부활시키려 하겠지. 그렇지 않으면 성석에 숨겨진 신의 힘을 해명하려고 할지도 몰라… 게다가 도움을 청할 상대인 추기경이 버트상인과 결탁하고 있다니 우리에겐 더 이상 방법이 없어.

무스타디오 : 후후 그거라면 걱정 없어…

베스로디오 : 무슨뜻이지?

무스타디오 : 이런 일이 있을 줄 알고 가짜를 준비해 두었지.

람자 : 그럼 내가 녀석에게 넘겨준 성석은 가짜였단 말야?

무스타디오 : 그렇단 말이지. 분명 거품을 물고 있을 걸?

람자 : …그렇다면 오베리아님이나 아그리아스씨가 위험해!

무스타디오 : 그건 무슨 뜻이지?

람자 : 추기경은 버트상회와 손을 잡아서까지 성석을 손에 넣으려 했어. 이 성석을 손에 넣기 위해 오베리아나 아그리아스씨를 인질로 삼을지도 몰라…

무스타디오 : 바보같은! 그런짓을 한다면 왕가를 적으로 돌리게 될텐데?

람자 : 추기경이 무엇을 위해 성석을 손에 넣으려 했다고 생각하지? 길고긴 전란은 사람들을 지치게 하고 추악한 정치싸움은 사람들을 불안하게 했다. 지금 사람들은 구원을 바라고 있지… 드라크로와추기경은 '조디악 브레이브의 전설'을 이용할 생각이야. 성석을 모아 자신의 뜻대로 조작된 '조디악 브레이브'를 탄생시키려고 하고 있지…

진짜 성석은 무스타디오의 손에

베스로디오 : 그의 말대로야. 추기경에게 성석을 넘겨선 안돼.

람자 : 둘을 구하러 가자!

무스타디오 : 알았어. 하지만 라이오넬성으로의 길은 이미 봉쇄되어 있을 거야. 정면으로부턴 안돼. 배를 사용해 라이오넬 성의 뒤로 침입하자.

무역도시 워지리스
(貿易都市ウォージリス)

람자 : …워지리스에 라이오넬군은 없는 것 같군. 디리터! 어째서 이곳에?

디리터 : 우리들의 정보망을 얕봐선 안되지?

람자 : 우리들?

디리터 : …나쁜이야긴 하지 않겠어. 이그로스로 돌아가. 더 이상 관여하지 않는쪽이 몸을 위한것이야. 왕녀의 일도 성석의 일도…

람자 : 디리터 도대체 너는 뭘 알고 있는 거지?

디리터 : 너는 왕녀를 구할수 있다고 생각하는 모양인데 그건 눈앞의 문제를 해결하는데 그치지 않아. 진정한 의미로 그녀를 구할 수 있는 건 나뿐이야.

람자 : 무슨 소릴 하는 거야? 난 잘 알아듣지 못하겠어.

디리터 : 때에 따라선 최고로 좋은 방법이 최선의 결과를 낳는다고는 말할 수 없어. 비록 네가 아무리 노력한다 해도 너는 구할 수 없어. 그걸 기억해둬.

람자 : 기다려 디리터! 너는 뭘 하려고 하는 거야. 도대체 뭘…?

디리터 : 라그공작도 골타나공작도 너의 형들도 모두… 하나의 큰 흐름속에 있다는 걸 눈치채지 못하고 있어. 나는 그 흐름에 거스르려고 하고 있을 뿐. 그것뿐이야… 살아있으면 또 만나자.

람자 : 디리터…

항구에서 디리터를 만나게 되는 람자

한편 라이오넬 성에서는…

가프가리온 : 그 도둑맞은 보석을 되찾기 위해 공주님을 미끼로 삼겠다는 건가? 성직자의 생각같지 않은데?

루드비히 : 뭐라고! 이 녀석! 그쪽이 그 꼬맹이들을 놓쳐서 이렇게 돼버린 거야!

가프가리온 : 이쪽 잘못도 있지만 내 책임은 아냐!

추기경 : 그만해 루드비히. 다이스다그경에게는 약속대로 오베리아왕녀를 넘겨주겠어요. 이쪽의 의지이기도 하니까요. 다만 왕녀유괴의 진상을 아는 자들을 해결하지 않으면 곤란한건 그쪽이 아닌가요? 보석을 훔쳐간 자도 그들과 행동을 같이하고 있습니다. 왕녀를 미끼로 사용하는 것 만으로도 그자들을 일망타진할 수 있는 것이니까. 일석이조가 아닌가요…?

가프가리온 : 분명 그렇지. 하지만 만일의 경우라는 게 있어서 말야!

추기경 : 꽤 겁장이군?

가프가리온 : '주의깊다'라고 이야기 해줬으면 좋겠는데? 전장에서 살아남기 위해서는 너무 신중할 정도가 딱 좋단말야.

추기경 : 알겠습니다. 회피책을 강구하죠. 그리고 확실한 함정에 빠지게 하기 위해 먹이도 사용하죠.

가프가리온 : 좋아. 미끼로는 그여자가 가장 좋겠군. 그리고 녀석들의 결말은 나에게 맡겨달라고. 그곳에 있는 녀석보단 안심이 될거야!

루드비히 : 뭐라고!

추기경 : 좋습니다. 당신에게 맡기도록 하죠.

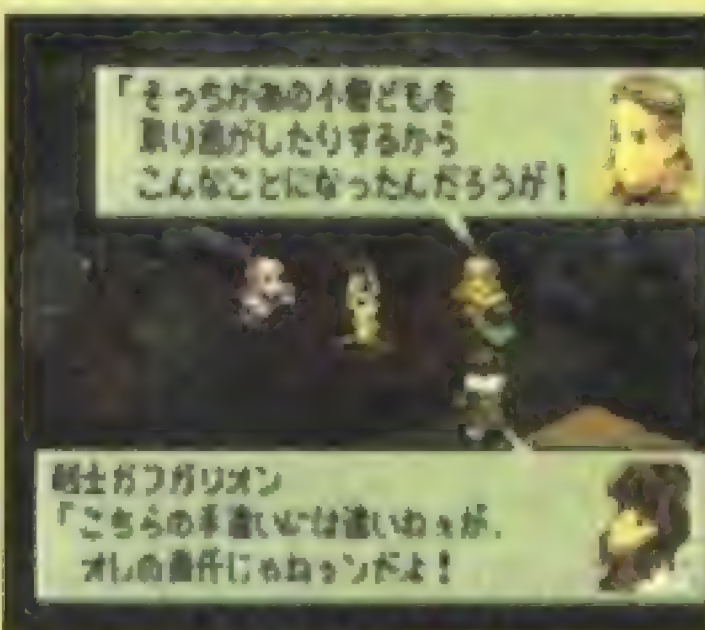
루드비히 : 각하! 정말입니까?

추기경 : 그럼 맡겠습니다. 가프가리온.

가프가리온 : 맡겨 두라고. 보석도 되찾아 주고 말야.

루드비히 : 각하 어째서 저런 녀석에게…!

추기경 : 네녀석은 몇번이고 실패했어. 그 책임을 져야지…

루드비히 : 가… 각하! 무슨…!

역시 추기경은 적이었다

바리어스계곡(バリアス谷)

납자의 목소리 : 어디냐! 어디로 도망쳐도 소용 없다.

기사 : 이런곳에 있었군! 자 단념하시지! 아니?

람자 : 아그리아스씨를 보호한다! 가자!

아그리아스 : 람자! 어떻게 된거지?

람자 : 당신들을 도와주기 위해 성의 뒤편으로 공격하려고 생각하고… 아그리아스씨야말로 어째서 이곳에?

아그리아스 : 추기경이 배반했어! 아니 처음부터 라그공작과 내통하고 있었던 것 같아! 성에서 탈출했지만 오베리아님은 잡히고 말았다. 어떻게 해서라도 구하려고 했지만 이렇게 되서…녀석들은 오베리아님을 처형하려 하고 있어. 빨리 구해드리지 않으면…

람자 : 우선 이 녀석들을 어떻게 하지 않으면…!

쫓기고 있는 아그리아스

난이도 : C
승리조건 : 아그리아스를 보호하라
출전멤버 : 3+2인
아군NPC : 아그리아스
등장하는 적 : 궁사×2 흑마도사×2 나이트×2

이렇게 배치하라!

제일부대

				마
			접	접

제이부대

		원		
		접		

아그리아스는 죽지않고 잘 싸우므로 신경쓰지 말고 사우자. 적 흑마도사의 공격력이 매우 높으므로 우선적으로 흑마도사들을 노리자. 항상 강조하지만 나이트들은 무구파괴공격을 하므로 주의해야 한다. 파티가 나뉘어져 회복이 어려우므로 속전속결로 끝내자. 클리어후 아그리아가 동료로 된다.

람자 : 아그리아스씨 괜찮나요?

아그리아스 : 나는 괜찮아. 그것보다 서둘러야해! 이 앞의 골고랄다 처형장에서 오베리아님의 처형이 행해져! 서둘러!

람자 : 알겠습니다. 서두르죠!

골고랄다 처형장
(ゴルゴラルダ處刑場)

처형집행인 : 뭔가 남길 말이라도 있나…? 그래 아무것도 없단 말이지.

기사 : 응…? 저 적습이다!

람자 : 거기까지다! 오베리아공주를 돌려주실까?

집행인 : 크크크… 걸려들었군!

람자 : !!?

가프가리온 : 역시 너무 솔직해 꼬마!

람자 : 오베리아님은 어디있냐!

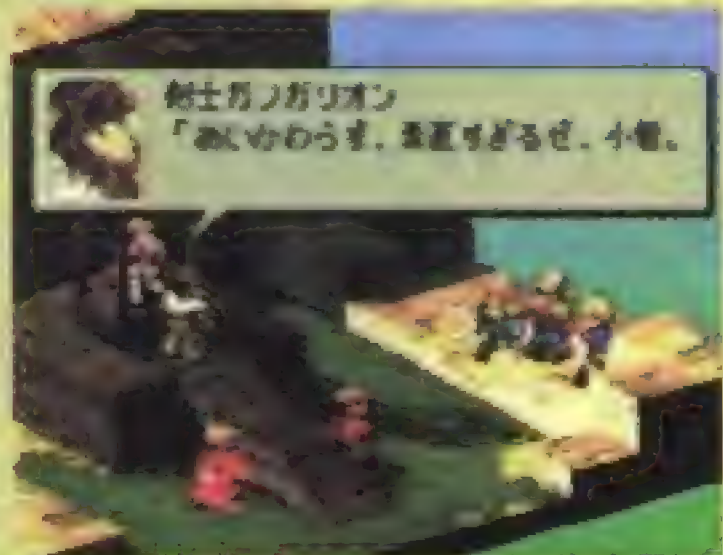
가프가리온 : 라이오넬 성이다. 그것보다 보석은 어디있지?

람자 : 보석?

가프가리온 : 모르는 척하지마. 추기경에게서 빼앗은 보석말야. 보석을 빼앗아간 녀석과 함께있지? 그러니까 빨리 이쪽으로 넘겨!

람자 : 원한다면 힘으로 빼앗아 보시지?

가프가리온 : 조금은 성장한 듯 하군. …그렇다면 그렇게 해주지!

처형당하는 오베리아 하지만

이건 함정이었다

가프가리온 : 지금이라도 늦지 않았어! 나와 함께 이그로스로 돌아가자! 네 형인 다이스다그는 모든걸 용서해준다고 했어! 그러니까 눈을 뜨란 말이다!

람자 : 거절하겠어! 나는 더 이상 악행에 동참할 수 없어!

가프가리온 : 악행이라고? 너 지금 악행이라고 말하는 거냐? 너는 베올브가의 사람이야! 베올브가의 사람은 하지 않으면 안될 책임이 있어! 그 책임을 너는 '악행'이라고 하는 거냐? 이 멍청한놈!

람자 : 형들은 자신을 위해 전쟁을 일으키려 하고 있다! 그걸 악행이라고 하지 않고 뭐라고 하지?!

가프가리온 : 무언가를 이루기 위해서는 '희생'이 필요해! 희생을 지불하지 않는 한 인간은 전진할 수 없어! 역사를 만드는 건 불가능해! 이 썩어빠진 이봐리스를 봐! 누군가가 변화시키지 않으면 안된단 말이다! 네 형은 그것을 성사시키려 하고 있다! 아무리 그게 '악행'이라고 불릴지라도!

람자 : 그래서 오베리아님을 죽게 놔둔단 말이냐!

가프가리온 : 지크덴성곽에서의 일은 잊어버려! 그건 어쩔 수 없던 일이야! 너는 베올브가의 사람이야. 너는 너에게 부여된 역할을 해내지 않으면 안돼! 그게 너의 운명이란 말이다!

람자 : 티타를 죽게한 게 운명이란 말이냐? 틀려! 그건 틀려! 우리들은 우리들의 마음대로 티타를… 티타를 죽인 거야! 나는 계속 그 현실에서 도망쳤어. 내가 티타를 죽인거야…

아그리아스 : 오베리아님을 어쩔 셈이지?

가프가리온 : 나는 왕녀를 계약대로 가리온느에 데려갈 뿐이야. 그후 라그공작이 왕녀를 어떻게 할지는 난 몰라.

아그리아스 : 네녀석들은 오베리아님을 전쟁의 도구로 삼으려 하고 있어! 너도 마찬가지야! 라그공작이나 다이스다그의 생각대로 사용되고 있어! 부끄럽지 않은가? 개가 되어가는 자신이! 인간으로써의 명예는 사라진 건가?

가프가리온 : 그런 쓸데없는 것은 이미 오래전에 버렸어!

아그리아스 : 람자 너는 베올브가의 사람이었나?

가프가리온 : 몰랐나? 아그리아스. 그래 그꼬맹이의 이름은 람자 베올브. 그 베올브가의 일원이지.

람자 : 분명 나는 베올브가의 인간이야! 하지만 형들과는 달라! 나는 오베리아님이 유괴당할 거라고는 전혀 모르고 있었어! 정말이야!

아그리아스 : 이제와서 의심할 리 없잖아! 나는 너를 믿어!

가프가리온 : 어째서 그렇게 바보같지? 그런 여자애 하나쯤 죽는다고 어쨌단 말야? 우리들이 제일로 생각해야 할 것은 '대의'야!

람자 : 사람을 속이고 이용하는데 무슨 '대의'가 있다는 거지? 나는 이젠 더 이상 '대의'를 위해 이용되어 목숨을 잃는 사람을 놔둘 수 없어! 나는 오베리아님을 도와드리겠어!

가프가리온 : 이 바보같은 놈!

가프가리온 : 이 이 정도로 강할 줄은… 일단 후퇴다!

람자 : 서둘러서 라이오넬 성으로 가자!

난이도 : S
승리조건 : 모든 적을 격파하라
출전멤버 : 3+2인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 가프가리온 궁사×2
시마도사×2 나이트×3

이렇게 배치하라!

제일부대

		마		
		접	접	

제이부대

		마		
		접		

엄청나게 높은 레벨이 적이 8명이나 나온다. 한 번에 80이상의 데미지를 줄 수 있는 나이트와 시마

법 외에도 소환마법을 사용하는 시마도사는 정말 귀찮다. 모든 출전 캐릭터의 레벨이 15이상 돼야 승리할 수 있을 것이다. 우선 가프가리온은 공격력이 그리 높이 않으므로 나머지 녀석들을 공략하자. 나이트들의 경우 방어력이 매우 높으므로 부동명왕검이나 '팔을 노리다'를 이용해 공격하지 못하게 하고 시마도사와 궁병을 없애자. 싸우다 보면 MP가 매우 많이 모자르는데 이것은 적이 죽은 후 남기는 크리스탈을 이용하면 된다. 단 적이 크리스탈을 먹을 경우 HP가 모두 회복되므로 절대 이런일이 있어서는 안된다. 아군캐릭터 1~2명은 잃을 각오를 하고 싸워야 한다. 마법사 캐릭터의 경우 쉽게 죽으므로 잘 보호해 주거나 사라지기 전에 전투불능에서 회복해 주자.

디리터 : 식사에 손을 대지 않은 건가? 먹지 않으면 견딜 수 없어.

오베리아 : …

디리터 : 네가 죽는다고 해도 슬퍼할 녀석은 한사람도 없어. 반대로 기뻐할 녀석들이 태반이지. 어차피 죽이진 않을테니까 먹어둬.

오베리아 : …역시 당신도 추기경과 결탁하고 있었군요? 날 어쩔 셈이죠? 라그공작에게 넘기지 않는다면 어쩔 작정이죠?

디리터 : 본래 네가 있어야할 곳에 너를 데리고 간다… 그것뿐이야.

오베리아 : 당신도 나를 이용하려고 하는 거군요. 하지만 난 당신맘대로 되진 않아요.

디리터 : 너에게 선택지는 없어. 살아남기 위해선 그 길밖에 없어.

오베리아 : 그건 무슨 뜻이죠?

디리터 : 그건…

기사같은남자 : 이 아이가 오베리아인가…

어째서 디리터가…?

추기경 : 공주님 기분은 어떠신지요? 조금더 가만히 있었다면 이방이 아니어도 괜찮았을 텐데.

남자 : 훙, 왕녀 대역인 아이에겐 분에 넘칠 정도야.

추기경 : 호호호호… 볼마르프. 이 아이는 아직 모르고 있습니다.

볼마르프라고 불린 기사 : 그래… 가련한 아이군.

오베리아 : 그건 무슨뜻이죠…?

기사 : 좋아 잘 들어둬. 너는 오베리아가 아니야.

오베리아 : 에?

기사 : 원래의 왕녀는 이미 오래전에 죽었어. 너는 왕녀 대역으로 있는 거고.

오베리아 : 그런! 거짓말!

기사 : 거짓말이 아냐. 너는 오베리아가 아니란 말이다. 루베리아 왕비를 좋게 생각하지 않은 원로원의 노인네들이 너를 만들어 냈다… 언젠가 왕위를 이어가게 하기 위해 대역을 준비한 거지. 방해가 되는 왕비를 몰아내기 위해서. 녀석들의 방법은 정말 주도면밀했어. 위의 두명의 왕자를 병사로 보이게끔 암살하고 너를 왕가로 보냈지. 병약한 옴도리아에게 새로운 왕자가 생길거라고는 생각하지 못했고 그럼 자동적으로 왕위는 네 것이지. 하지만 오리나스가 탄생했어. …아니 아직도 왕자가 옴도리아의 아이인지 어떤지는 알 수 없어. 라그공작이 여동생을 왕의 어머니로 만들기 위해 밖에서 '씨앗'을 준비했을지도 모르지. 이렇게 해서 원로원 노인네들의 계획은 물거품이 되버린거야.

오베리아 : 거짓말! 절대 거짓말이에요! 전 믿지 않아요!

기사 : 어떻게 생각하든 그건 네 자유야. 우리들에게 있어서도 네가 왕녀인지 어쩐지는 어떻게되든 상관없는일. 우리들은 '왕녀'라는 강력한 카드를 손에 넣었어. 그것만으로도 충분하지.

오베리아 : …당신들은 나를 어쩔 셈이죠? 도대체 뭘 시키고 싶은 거죠?

기사 : 아무것도 하지 않아도 돼. 지금처럼 '왕녀'로 있어주기만 하면 돼.

오베리아 : 나는 아토카샤가의 피를 이은자! 누구에게도 명령받지 않아!

기사 : 그럼 어쩔거지? 라그공작에게 잡히면 그대로 처형일 텐데? 우리들은 도와주고 싶을 뿐이야. 네가 왕위에 오르기 위해서…

오베리아 : 당신은 도대체 누구죠?

기사 : 우리들은 라그공작의 편도 아니며 골타나공작의 진영 사람도 아냐. 단지 '협력자'일 뿐이지.

추기경 : 발마르프님. 왕녀님은 조금더 머리를 식히도록 해 드려야죠. 현실을 확실히 인식하게 된다면 우리들의 '협력'을 거부할 리 없어요…

기사 : 음 그렇군… 가자 디리터!

'너는 오베리아가 아니야'

라이오넬성 성문앞 (ライオネル城城門前)

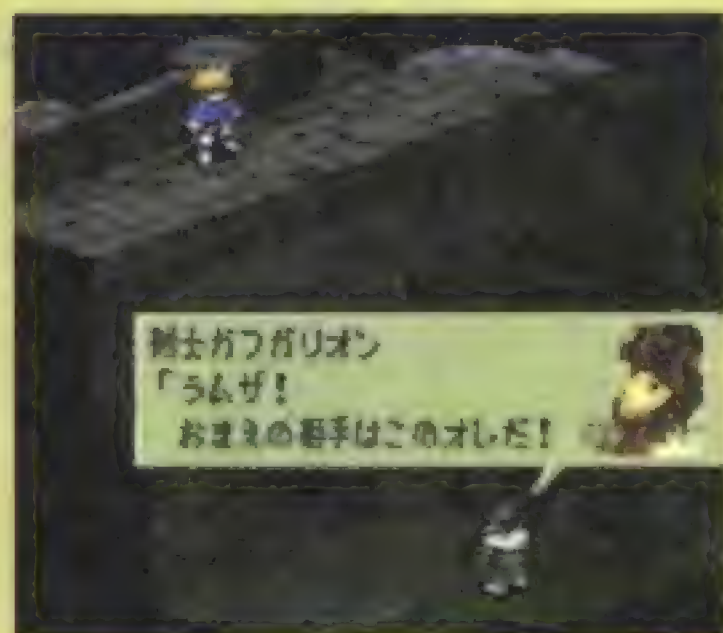
립자 : 거기서 기다려. 지금 곧 성

는을 열 테니까.

들은적 있는 목소리 : 그렇게는 안 돼지!

가프가리온 : 숨어들어온 것은 좋았지만 복병은 눈치채지 못한 것 같군.

람자 : 큰일났다.

가프가리온 : 람자! 네 상대는 나다! 자 간다!

함정에 빠졌다

난이도 : A
승리조건 : 모든 적을 격파하라
출전멤버 : 1+4인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 가프가리온 궁사×2 소환사×1 나이트×3

이렇게 배치하라!

제2부대

	무			
마	마	아		

아 : 아그리아스
무 : 무스타디오

람자와 나머지 4인이 고립되게 된다. 람자 혼자 가프가리온을 쓰러트리는 것은 불가능하므로 람자에게는 계속 회복만 시키자. 람자를 궁병으로 만들어 공격하는 방법도 괜찮은 방법중 하나이다. 적들 중에는 소환사만 빼면 별로 어려운 적은 없으므로 소환사를 먼저 없앤 후 나머지를 상대하자. 가프가리온을 공격하려면 마법을 이용해야 한다. MP가 모자르게 되면 적이 죽으면서 남긴 크리스탈을 이용하자. 궁병의 차지공격이 강하므로 화살피하기 어빌리티를 가져 오는것도 좋다. 아그리아스의 기술들을 잘 활용하면 쉽게 클리어할 수 있다. 계속해서 연속전투가 이루어 지므로 준비를 철저히 하자. 특히 수호의 반지를 사는 걸 잊으면 안된다.

라이오네스성 성내
(ライオネス城城内)

추기경 : 가프가리온도 별볼일 없었네요. 아니면 상대가 나빠서인가요? 역시 베울브의 피를 잇는 자는 분명한 것 같군요. 비록 첩의 아이라고 하지만요… 하지만 더 이상 방해하게 할 순 없습니다. 얌전히 성석을 놓고 돌아가면 됩니다. 저항하면 봐주지 않겠어요…

람자 : 오베리아님은 어디있지?

추기경 : 구해내기라도 하겠다는 건가요? 베울브의 이름을 버리고 홀로 싸우는 당신이 뭘 할수 있단 말이죠? 쓸데없는 노력은 그만하시죠. 아무리 뜻이 높다고 해도 힘을 가지지 않은 자에게는 아무것도 할 수 없죠… 당신은 무력한 인간입니다.

람자 : 오베리아님은 어디있냐구!

추기경 : 여기엔 없습니다. 젤테니아로 향했죠. 왕녀는 당신의 도움보다 우리들 쪽을 선택했습니다.

람자 : 거짓말!

추기경 : 왕녀는 왕좌에 오르기 위해 자신의 발로 걷기 시작했습니다. 자력으로 왕위를 잇기 위해서는 당신으로써는 부족하죠… 우리들은 선택한 건 당연합니다. 어떻습니까? 당신도 우리들과 손을 잡지 않겠습니까? 형들의 콧대를 납작하게 하고 싶지 않은가요? 이 세계를 바꾸려는 것은 우리들도 마찬가지… 어떻습니까?

람자 : 나는 세계를 바꾸고 싶다고 원하고 있는게 아냐! 단지 일부의 인간들의 생각 때문에 사람들이 고통받고 목숨을 잃어간다… 그것을 용서할 수 없을 뿐이야. 세계를 바꿔? 그런게 정말 가능하다고 생각하나? 나는 그 정도로 잘나지 않았어!

추기경 : 호호호… 성석을 가진 자가 그런 소리를… 당신이 손에 넣은 그 성석의 힘을 사용한다면 세계는 기본적인 만물의 진리까지 바꿀 수 있는 것입니다. 입으로 말해도 모르겠죠? 그렇다면 바보같은 당신에게 그 놀라운 힘을 보여드리도록 할까요?

두 번째 추기경과의 만남

성석의 힘을 사용하는 추기경

불쟁왕 큐크레인 : 크크크… 어때 놀랐나…? 자 나를 즐겁게 하라! 너의 비명을 고통을 단말마를 내게 들려줘…!

큐크레인은 3가지 공격을 한다. 우선 제일 많이 사용하는 악몽은 죽음의 선고나 잠중 한가지 효과를 나타내는 광범위 공격인데 잠은 데미지를 받으면 풀어지고 죽음의 선고는 3턴후 죽게 된다. 죽음의 선고는 이곳에 오기전 마을에서 살

난이도 : A
승리조건 : 불쟁왕 큐크레인을 쓰러트려라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 큐크레인

이렇게 배치하라!

	무		마	원
	아			람

무 : 무스타디오
아 : 아그리아스
람 : 람자

수 있는 보호의 반지를 장비하면 막을 수 있다.

또 한가지 공격은 범위가 더욱 넓은 바이오가 공격인데 100정도의 데미지를 받게 되고 재수없으면 언데드가 되어 버리므로 사용하면 재빨리 도망가자. 물리공격도 가끔 사용하는데 위력은 세지만 별로 많이 사용하지 않는다. 500정도 데미지를 주면 쓰러트릴 수 있으며 성속성 공격에 약하므로 아그리아스를 잘 이용하자. 죽음을 두려워 하지 말고 얼른 공격하여 없애버리자.

큐크레인의 참공격

큐크레인 : 불사신인 내가 지다니…? 그럴 리가… 그 그분의 부활까지 죽을 수는… 없다…

폭발하는 큐크레인

젤테니아성 성내
(ゼルテニア城城内)

골타나공작 : 그대인가… 오베이라 왕녀를 구출했다는 건…

디리터 : 그리므스 남작휘하의 혹양기사단 부관 하이랄. 이름은 디리터. 그리므스 남작의 밀명에 의해 왕녀를 구출하기 위해 신분을 속여 출병. 임무를 마치고 돌아왔습니다.

그로완누대신 : …하이랄이라고? 들어보지 못한 이름이군.

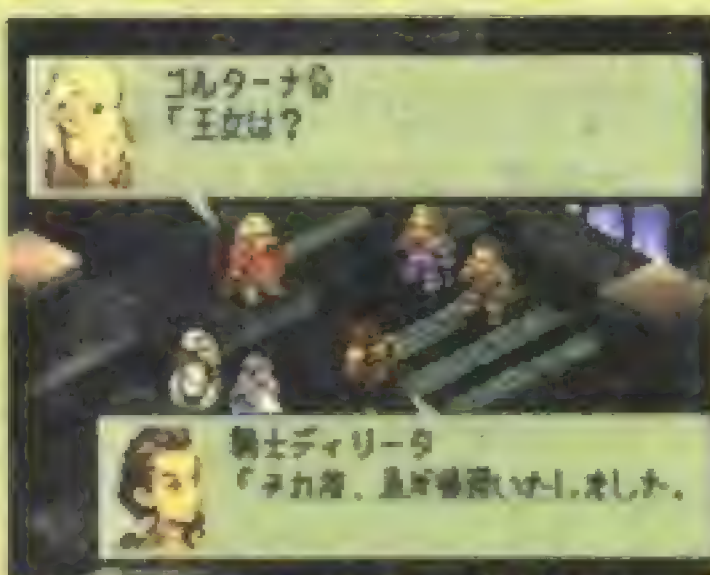
골타나공작 : 남작은 전월 양목단과의 싸움에서 전사하고 혹양기사단도 전멸했을 텐데?

디리터 : 그래서 서둘러 귀원하였습니다.

골타나공작 : 왕녀는?

칸바베이프 : 긴 여행에 지쳐 있어서인지 죽은 것처럼 잠들어 있습니다.

올란도백작 : …포로를 데리고 왔다고 들었는데?

디리터 : 예! 포로를 데리고 와라!

디리터는 과연 어느편인가?

디리터 : 어째서 왕녀를 유괴했지?

포로 : 골타나공작에게 죄를 뒤집어 씌워. 왕도 루자리아로 상소를 올려 후견인의 자리를 주지 못하게 하기 해.

디리터 : 누가 명령했지? 라그공작인가?

포로 : …라그공작에게 가려고 하는 골타나공작의 측근중 한명이다.

그루완느 : 그런 불충자가 있을리 없다! 에잇 이 미친녀석의 입을 닫아라!

골타나공작 : 상관없다 들어라!

디리터 : …그건 누구지?

포로 : …

디리터 : 말해! 말하란 말야!

포로 : 내 목숨은 구해주는 거겠지?

디리터 : 약속하지 말해! 누구냐?

포로 : 거기있는 그루완느대신이다.

그루완느 : 뭐라고? 거짓말하지마! 난 너따윈 몰라!

디리터 : 누가 부탁한 거지? 왕비인가?

그로완느 : 바보같은! 나하곤 관계없어!

디리터 : 주군을 배반한 죄는 크다구 대신님!

그루완느 : 몰라! 나는 몰라!

대신을 죽여버리는 디리터

디리터 : 결례지만 말씀드리겠습니다. 지금 바로 남천기사단을 이끌고 왕도로 향하십시오. 그렇지 않으면 대신을 없앤 책임을 공작각하에게 뒤집어 씌우려는 자들이 나올 것입니다. 그전에 재빨리 오리나스 왕자와 왕비를 유폐시키고 오베리아님을 즉위시키십시오!

왕도 루자리아의 점령을 달성한 골타나공작은 왕비 루베리아를 왕녀유괴의 주모자로써 베스라에 유폐하고 오베리아를 즉위시켰다… 하지만 라그공작은 오리나스야말로 정통 왕위계승자라는 것을 말하여 즉위시키는 동시에 자신은 후견인으로써 측정의 좌에 앉았다. 이미 라그공작은 왕비구출을 위해 오리나스를 총대장으로 한 북천기사단을 베스라로 파견했다. 한편 골타나 공도 오베리아를 총대장으로한 남천기사단을 파견… 이것이 후세 '사자전쟁'이라고 불리는 대란의 시작이었다…

사자전쟁의 발발

베스라 요새(ベラス要塞)

볼미나 남작 : 사망자는 어제까지 약 2만. 양군을 합치면 배인 약 4만… 부상자는 우리군만으로도 가볍게 20만을 넘고 있습니다.

에룸도어후작 : 문제는 사상자뿐만이 아니다. 병량의 비축도 거의 남지 않게 되었지만 이것은 계획대로. 문제는 앞으로의 일이다. 병량을 사려고 해도 물건이 없는 형편이라 세금수입의 대폭 하락과 함께 보통해의 반이하밖에 비축할 수 없다.

브란슈자작 : 그리고 이건 라그공작도 마찬가지겠지. 저쪽은 이 수확시기에 장마가 계속된 덕분에 추수전에 벼가 썩어버린 것 같다.

올란도백작 : 오히려 문제는 이 전란에 의해 직업이나 살곳을 잃은 백성들이겠지. 오란의 조사에 의하면 왕도 루자리아에는 이미 10만인을 넘는 난민이 유입되었다던가?

브란슈 : 하하하 그거 잘됐군. 라그공작측도 식료품을 사기 힘들테니까 말야.

올란드 : 웃을 일이 아냐! 전선이 확대된다면 우리들도 마찬가지야. 대량의 난민이 언제 이쪽으로 흘러들어오다 해도 전혀 이상하지 않단 말이다! 역시 슬슬 평화공작을 시작해야하지 않을까…?

골타나공작 : 자네들의 걱정은 알겠지만 이 싸움을 그만둘 수는 없다. 보통때보다 3할정도 더 세금을 걷도록 하지. 또한 곡물 등을 고가로 매매하는 녀석이 나오지 않도록 감시를 엄중히 하라. 그리고 난민에 대해서도 마찬가지다. 란베리의 경계를 넘지 못하도록 감시를 보다 확실하게 할 것.

올란도 : 힘든 건 라그공작도 마찬가지. 지금이라면 평화적 해결도 가능할 것입니다.

골타나 : 늙었군 올란도. 평화적 해결따윈 있을 수 없는 말이야.

올란도 : 백성이 있어야 나라가 있고 백성이 있어야 우리가 있는 것입니다. 오십년전쟁에서 가장 고통받은 것은 백성들 아닙니까! 더 이상의 증세가 어떻게 작용할까요? 백성들 뿐만이 아닙니다. 전선에서 싸우고 있는 병사들은 만족한 식사 조차 못하고 있는 상황입니다. 더 이상 싸움을 계속한다는 건 물리적으로도 정신적으로도 불가능합니다.

골타나 : 정신적이라고? 그대같은 사람이 겁장이가 되어버린건가?

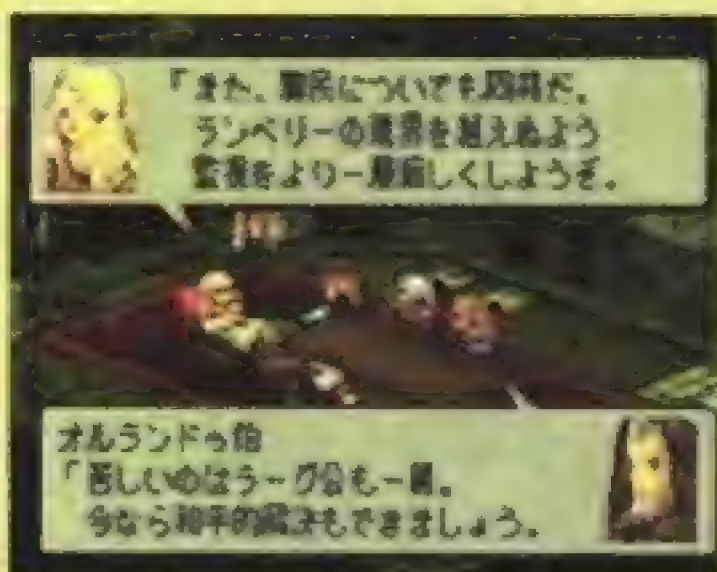
올란도 : 오십년전쟁에서는 이국의 침략으로부터 조국을 지킨다는 대의가 있었습니다.

골타나공작 : 이 싸움에는 그게 없다는 건가? 언제부터 그대는 그따위 '위선'을 입에 담게 되었나? 물러서면 좋아하는 건 녀석들이라고. 우리들이 싸우고 있는 건 백성을 위해서야. 더 이상 썩은 왕가의 행태에 백성들이 고통받지 않도록 하기 위해 이 전쟁을 그만둘 수 없다는 거야!

브란슈 : 각하의 말씀대로입니다. 이제 얼마 남지 않았습니까! '뇌신 시드'라고까지 불려졌던 올란도백작의 말이라곤 생각되지 않는군요 정말.

올란도 : 얼마 남지 않았다고? 뭘보고 그렇게 말하는거지? 이상황의 어디를 보고 그렇게 낙관적으로 되는거지? 자네의 눈은 동태눈인가?

브란슈 : 그런 폭언을…

골타나공작 : 이제 됐어! 그만해. 더 이상 못참겠어 올란도. 이이상 폭언을 한다면 자네의 몸이 위험해 질거야! 알겠나? 두 번다시 말하지 않겠네. 더 이상 내 방침에 불만이 있다면 빨리 이곳을 떠나는게 좋아! 알겠나? 올란도!

골타나공작의 수뇌회의

디리터는 내게 말했다. '큰 흐름이 있고 그것에 거스르려 하고 있다'라고… 이 전란의 세계가 피할수 없는 운명같은 '큰흐름'이라고 한다면 나는 그 흐름에 거슬러 올라갈 수 있을까? 나는 형 잘바그에게 전란을 뒤에서 조정하는 자가 있다는 것을 알리기 위해 왕도 루자리아로 향했다…

CHAPTER 3 거짓없는 자

플로우차트

탄광도시 골란드
↓
왕도 루자리아
↓
오본느수도원
↓
무역도시도터
↓
그로그 언덕
↓
성새도시야드
↓
유고의숲
↓
리오파네스 성

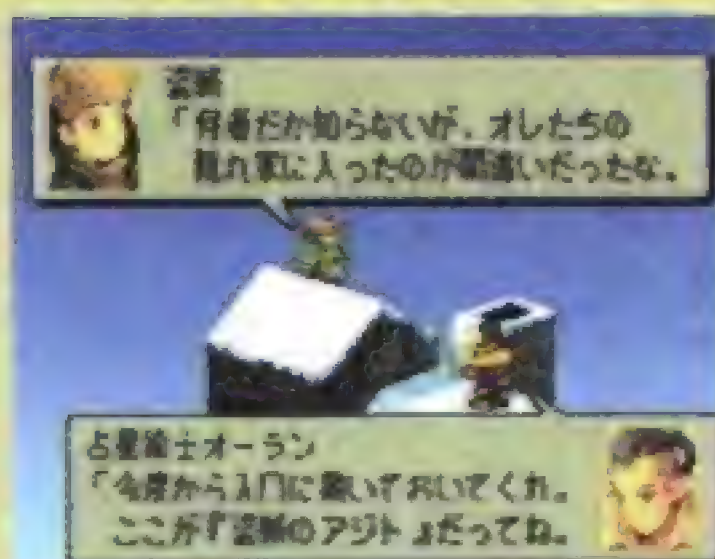
탄광도시 골란드 (炭鉱都市ゴルランド)

근처의 목소리 : 어디냐! 어디로 도망쳤지? 위다! 지붕위다!

점성사오란 : 포위된 건가…!

도적 : 누군진 모르겠지만 우리들의 아지트에 들어온 건 큰실수야.

오란 : 이제부터라도 써두지 그래. 여기가 '도적의 아지트'라고 말야.

도적 : 흥. 그 주둥이도 여기까지야. 자 단념하라구.

오란의 등장

람자 : 뭔가 상태가 이상한데…?

도적 : 오늘은 방문하는 손님이 많은데? 좋아 모두 죽여 주지!

난이도 : C
승리조건 : 점성술사 오란을 구조하라.
출전멤버 : 5인
아군NPC : 오란
등장하는 적 : 화술사×1 아이템×2
시프×3

이렇게 배치하라!

접		마	마	접
접				

오란의 마법은 적전체에게 스톱 돈무브 돈액션을 걸므로 거의 적은 행동하지 못한다. 하지만 가끔씩 걸리지 않는 경우가 있으므로 주의해야 한다. 적아이템사는 총을 사용하므로 조심하라. 도둑들의 경우 물건을 훔쳐가는 것 외에는 별로 위력적이지 않다. 가끔씩 오란을 회복해 주면서 클리어하자.

오란의 마법은 대단하다

람자 : 괜찮은가?

오란 : 고맙다. 너희들 덕분에 살았어. 내 이름은 오란 오란·듀라이다. 너는?

람자 : 람자 베올브다.

오란 : !!

람자 : 왜그러지?

오란 : 아니 아무것도 아냐. 신경쓰지 말아줘. 그것보다 자네들은 앞으로 어디갈 생각이지?

람자 : 왕도 루자리아… 너도 왕도로 가는거야? 괜찮다면 우리들과 함께 가지그래?

오란 : 미안하지만 역방향이야. 생각해줘서 고마워.

람자 : 그래… 그럼 조심해.

오란 : 아 그쪽이야 말로. 기회가 있으면 또 만나지. 그때까지 조심하라구.

람자 : 그래.

오란을 무사히 구출

왕도 루자리아(王都ルザリア)

잘바그 : 왜그래? 않지 그래? 놀랐어. 네가 루자리아로 와 있을 줄은 생각하지도 못했다… 알마도 여기와 있어. 만나고 가는게 좋아…

람자 : 형님…

잘바그 : 왜?

람자 : 싸움을 그만둘 수는 없나요?

잘바그 : 무슨 소릴 하는 거지?

람자 : 이 전쟁에 무슨 의미가 있다고 하는 겁니까? 베올브가는 왕가를 지키기 위해 싸우는 것이 아닌 백성들을 보호하기 위해 싸워왔습니다. 하지만 지금은 사리사욕을 위해 싸우고 있어요…

잘바그 : 네가 뭘 안다고 그런 소릴 하는 거냐!

람자 : 형이야 말로 아무것도 모릅니다! 이 싸움은 누군가가 계획한 것입니다! 라그공작과 골타나공작은 어떤자에게 이용되고 있습니다!

잘바그 : …이용되고 있다고? 도대체 넌 무슨 소릴 하고 있는거지?

람자 : 저도 잘 모릅니다… 하지만 다이스다그형이 골타나공작을 실각시키기 위해 왕녀유괴의 계략을 구상했을 때 암살되었어야 했던 오베리아님을 골타나공작의 곁으로 데리고간 녀석이 있습니다. 만약 그때 암살당했다면 골타나공작은 왕가를 배반한 역적으로써 토벌되었겠지요.

잘바그 : 형님이 왕녀 유괴의 계략을 세웠다고? 람자! 너는 친형이 그런 모략을 사용했다고 하는 거냐!

람자 : 잘바그형은 아무것도 모르고 계십니까?

잘바그 : 이 벌레같은 놈! 너는 가족을 믿을 수 없는 거냐! 에이 이곳에서 사라져! 빨리 이그로스로 돌아가!

람자 : 형님! 형님이야말로 왜 저를 믿어주지 않는 거죠?

잘바그 : 제멋대로 행동만 하는 너의 어디를 믿으란 거지! 어머니가 다르다 해도 같은 피를 나눈 형제라고 생각해 여태까지 생각해 줬는데 어차피 미천한 피는 미천하군. 고귀한 베올브가의 이름을 이어받기엔 모자르단 말인가!

람자 : 형님…

돌파형 잘바그도 람자를 믿지 않는다

북천기사단 기사 : 큰일났습니다 장군각하! 드그라언덕을 뢰신시드의 군대가 돌파했다는 소식이 지금막 도착했습니다!

잘바그 : 뭐라고!? 녀석은 베스라에 있지 않았단 말이냐! 즉시 회의를 연다! 모두 소집해라 나도 곧 가겠다!

기사 : 예!

왕도 루자리아2

알마 : 람자오빠 기다려요!

람자 : 알마

알마 : 말도 안하고 가다니 너무해요.

람자 : 헤어짐은… 싫거든…

알마 : 이젠 돌아오지 않을 건가요?

람자 : …디리터가 살아있었어.

알마 : 예?

람자 : 왕녀유괴의 실행범중에 디리터가 있었어.

알마 : 무슨 뜻이죠?

람자 : …처음엔 우리들에게 복수하기 위해 골타나군에 들어갔다고 생각했지만 분명 그래… 무언가 무서운 녀석들과 행동을 같이하고 있는 것 같아… 암살되었어야 할 오베리아님을 구한 것은 디리터 뒤에 있는 녀석들의 생각 같아.

알마 : 다이스다그 오빠가 유괴를 꾀한 게 정말인가요?

람자 : 그래 정말이야. 형은 형 나름대로 생각이 있겠지만 나는 납득할 수 없어…

알마 : 티타… 티타는 역시…?

람자 : 그래… 알마 잘 들어줘. 디리터의 배후에 있는 녀석들이 어떤자들인지는 알 수 없어. 하지만 녀석들은 너무나 위험해. 이 전란을 이용해 무언가 사악한 일을 달성하려 하고 있어.

알마 : …디리터도 가담하고 있나요?

람자 : 그건 알 수 없어… 디리터에게는 디리터의 사상… 이라고 할까? 무언가 노리는 것이 있어 보였어…

알마 : 람자오빠는 그런 사람들과 싸우려 한다는 거군요?

람자 : …

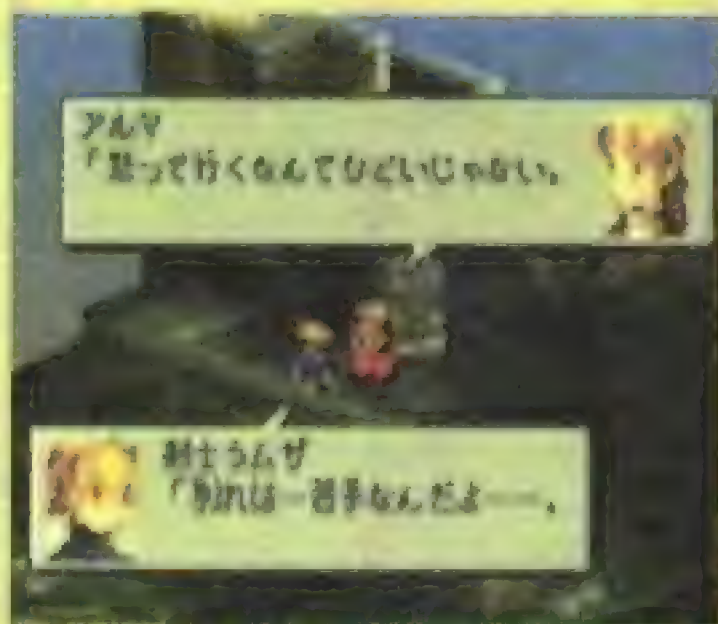
알마 : 저도 함께 가겠어요.

람자 : 무슨 소릴 하는 거야!? 안돼는 게 당연하잖아!

알마 : 오빠가 말한 것들이 진짜인지 증명하고 싶어요.

람자 : 안돼!

알마 : 나 역시 티타같은 애를 만들고 싶지 않단말에요!

람자 : 알마…

다시 떠나려 하는 람자와 그를 따라 나서는 알마

남자의 목소리 : 알마 베올브지?

승병같은남자 : 내이름은 잘모 루스나다! 이단집행관이다. 드라크로와 추기경 암살건 그리고 사교봉신의 용의로 이단재판에 출두를 명한다! 이대로 순순히 우리들을 따르라! 저항할 경우 '이단자'로써 이 자리에서 처형을 집행한다!

람자 : 이단집행관!

알마 : 도망쳐요 오빠!

잘모 : 그렇게는 안돼! 가라! 이단자를 처단하라!

잘모 : 우리들에게 반항한다는 것은 신을 모욕하는 것과 같다! 지금이라고 늦지 않았어! 다시생각하라! 그러면 목숨만은 살려주겠다!

람자 : 어째서 내가 '이단자'이지? 나는 아무것도 하지 않았어!

잘모 : 꼬리를 감출 생각이냐! 성석을 사신에게 바치기 위해 그라크로와 추기경을 살해하고 성석을 빼앗아 간 건 네녀석이지 않나!

람자 : 말도 안되는 소리! 게다가 성석은 전설과는 달리 사악한 힘을 지닌 '마석'이었다! 게다가 추기경은 그 사악한 힘에 의해 전설의 악마 루카비가 되버렸단 말이다!

잘모 : 이 기회를 노려 추기경의 명예까지 더럽히겠다는 것이냐! 정말 통탄할 노릇이군! 베올브가 묘에서 나와 울겠다!

잘모 : 신도 무서워 하지 않는 이단자 녀석! 이 수모는 반드시 갚겠다!

도망치는 잘모

난이도 : B
승리조건 : 이단집행관 잘모를 쓰러트려라
출전멤버 : 3+2인
아군NPC : 알마
등장하는 적 : 잘모 나이트×3 몽크×2
이렇게 배치하라!
제일부대 / 제이부대

제일부대

		람		
		마		
		접		

제이부대

			마	
			접	

배치된 아군이 변곳에 있으므로 얼른 집결시키는 것이 중요하다. 알마가 처음에 람자에게 여러 가지 백마법을 걸어주므로 람자는 거의 무적이 된다. 잘모는 아레이즈를 사용해 전투불능자를 되살려 내므로 적은 반정도만 없애고 재빨리 잘모를 누리자. 잘모는 빈사상태가 되면 도망친다. 알마의 경우 레벨도 낮고 해서 쉽게 죽지만 죽어도 상관 없다.

알마 : 오빠 괜찮아요?

람자 : 어 다행이 괜찮은 것 같아… 그것보다 저 집행관은 어디서 성석의 일을 들은 거지? 설마 디리터의 배후에 있는 녀석들은 그레바도스 교회인가…? 하지만 어째서 교회가…?

알마 : 오빠 성석이란 그 전설에 등장하는 성석을 말하나요? 성석이 실존하는 것이었나요? 그렇다면 저 한번 본 적이 있어요.

람자 : 뭐라고? 도대체 어디지?

알마 : 그전에 나도 함께 데려가 준다고 약속해요!

람자 : 아직도 그 소릴 하는 거야? 이번일같은 사건에 휘말리게 된다고! 절대 데려갈 수는 없어!

알마 : 그럼 나도 안가르쳐 줄래요!

람자 : 어린애처럼 굴지 말라구. 목숨을 잃을지도 몰라!

알마 : 이미 늦었을지도 모르죠. 그러니까 이단집행관에게 대항한 거구요. 분명 저도 '이단자'에요. 오빠와 마찬가지로 쫓기는 몸이죠. 그렇게 되면 다이스다그오빠는 베올브가를 보호하기 위해 저를 포기할지도 모르죠…

람자 : 분명 다이스다그형이라면 그럴지도 몰라… 하지만 안돼. 너무 위험해! 이유를 잘바그형에게 설명해서 교회의 용서를 비는 거야!

알마 : 내가 본 건 오본느수도원에서에요. 그래요 분명 처녀궁의 문장이 새겨진 크리스탈이였어요.

람자 : 비르고야… 녀석들의 손에 넘어가기 전에… 고마워 이야기 해줘서. 그럼 넌 잘바그 형에게 돌아가!

알마 : 어떻게 오본느 수도원으로 들어갈 생각이죠? 오빠는 이단자에요. 그레바도스교의 수도원에 들어갈 수 있을리 없잖아요?

람자 : 으…

알마 : 봐요. 제가 필요하죠?

람자 : 알았어? 오본느 수도원까지야 그 다음은 반드시 돌아가야해.

알마 : …알았어요.

람자 : 반드시야!

람자와 함께 행동하려 하는 알마

오본느수도원 지하 서재 지하1층

알마 : 시몬선생님! 선생님 정신차리세요!

시몬 : 우… 알마…님. 어째서 이곳에?

알마 : 도대체 어떻게 된 거죠? 무슨일이 있었죠?

시몬 : 아… 이곳은 위험합니다… 빨리 도망가세요… 녀석들이… 성석을… 성석 '비르고'를 빼앗으러…

람자 : 성석!? 알마가 말한 대로야…

시몬 : …그 성석은 왕가에 전해져 오는 비보중 한가지… 오베리아님을 이 수도원으로 보내실 때… 왕녀의 증표로써 왕가로부터 받았습니다…

람자 : 녀석들이라니 도대체? 성석을 노리는 녀석들은 어떤자들이죠?

시몬 : 당신은… 알마님의 오빠안… 람자님이시군요. 더 이상 그들에게 관련하지 마십시오. 목숨을 잃게

습니다…

남자의 목소리 : 성석은 어디있지!!

다른남자의 목소리 : 서두르지마! 반드시 있을 거야! 찾아!

또 다른 남자의 목소리 : 여기를 통해 지하로 내려갈 수 있는 것 같다! 간다!

람자 : 저는 교회로부터 '이단자'의 오명을 입고 쫓기고 있습니다. 그것도 제가가진 성석 때문인가요? 가르쳐 주십시오! 녀석들은 도대체 어떤자들이죠?

시몬 : …교황 퓨네랄과 그 일파는 잃어버린 교회의 위신을 되찾기 위해 우선 라그공작과 골타나공작을 싸우게 하여 군사력을 소모시키려 하고 있습니다. 전란이 계속되면 군사력을 잃을 뿐만 아니라 백성들로부터의 왕가에 대한 신용도 떨어지겠지요.

람자 : 성석을 모아 전설의 조디악 브레이브를 부활시키려 하는 진의는?

시몬 : … 물론 백성들의 신망을 모으기 위해서입니다…

람자 : 하지만 추기경은 루카비와의 융합을 시도했습니다. 그것이 성석이라고 하면 기사단을 대신한 무서운 군사력이 됩니다. 교황이 원하고 있는 것은 그힘…?

시몬 : 당신은 형들과는 달리… 돌아가신 발바네스님을 닮았습니다… 당신이라면… 그들의 야망을 깨부술 수가 있을지도 모릅니다…

람자 : 너는 여기 남아 있어. 나는 녀석들을 쫓겠다.

알마 : 나도 함께 갈래요!

람자 : 시몬님을 홀로 두면 안돼. 안전한 곳에 숨어 있어!

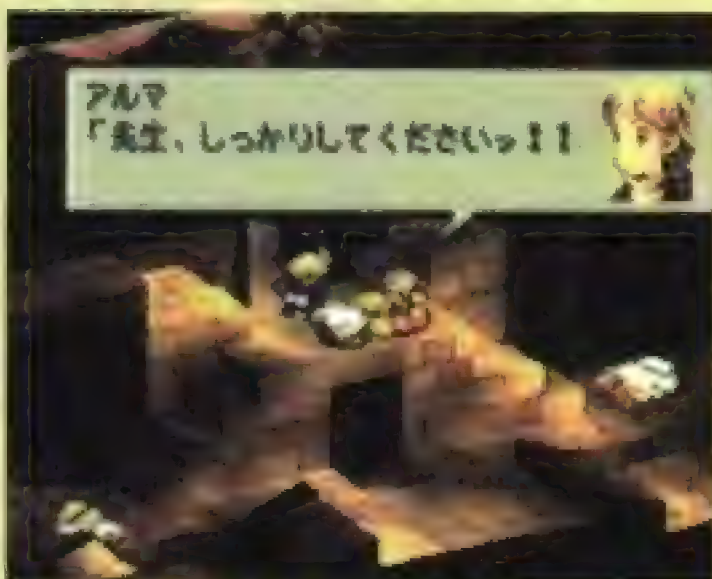
알마 : …알았어요 그렇게 할께요.

람자 : 만약을 위해 성석을 가지고 있어. 내가 돌아오지 않는다면 반드시 바그로스해에 버려야돼. 알겠지?

알마 : …이런때 아무것도 할 수 없다는 게 너무 분해… 나도 오빠처럼 남자로 태어났음 좋았을텐데…

람자 : …바보구나. 모든 마음을 허락할 수 있는 건 너뿐이야.

알마 : 오빠…

람자 : 시몬님을 부탁해!

이미 수도원은 습격당한 뒤였다

지하서재 지하2층

신전기사이즈루드 : 너희들은 이곳에 남아! 알겠지?

신전기사단마도사 : 예!

람자 : 더 이상 녀석들 마음대로 둘 수 없어! 성석을 녀석들의 손에 넘겨주지 마라!

지하로 가는 기사단의 대장

난이도 : B
승리조건 : 모든 적을 격파하라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 용기사×3 아이템사×1 시마도사×2

이렇게 배치하라!

	마	마	원	
		접	접	

적 용기사의 공격력이 매우 높다. 가끔씩 점프를 하는데 점프는 공격력이 세지만 그전에 행동이 가능하다면 피할 수 있으므로 헤이스트나 퀵을 걸어주자. 제일 아래 있는 시마도사들이 슬로우 헤이스트 돈무브등으로 전투를 짜증나게 만드므로 빨리 없애는 것이 좋다.

이즈루드 : 오 이것이 바로 성석 '비르고'인가? 아름다워!

람자 : 지하인가? 내려간다!

지하서재 지하3층

이즈루드 : 이곳을 찾아내다니! … 하지만 잘됐어. 이단자 람자여 네녀석이 가지고 있는 성석을 이쪽으로 넘겨 주실까!

람자 : 안됐지만 그렇게는 안돼. 그쪽이야말로 성석을 놓고 가지 그래? 순순히 따른다면 이대로 보내주지!

이즈루드 : 우리들을 이길 수 있다고 생각하나? 그렇다면 억지로라도 빼앗아 주지!

이즈루드 : 이단자 람자여. 어째서 네녀석은 우리들에게 반항하는 거지? 네녀석은 베올브가의 사람이면서 다이스다그나 잘바그에게 복종하지도 않아… 어째서지?

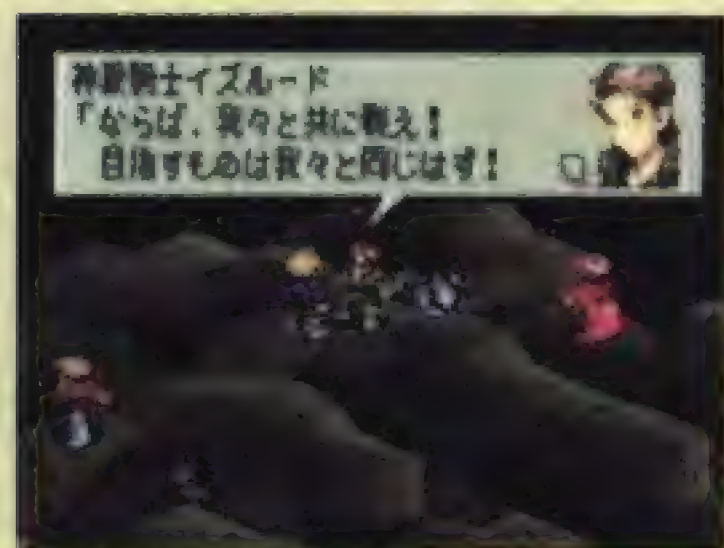
람자 : 나는 베올브가의 사람이야! 그렇기 때문에 형들을 따를 수 없다는 거야! 베올브의 이름은 사리사욕을 위해 사용하는 것이 아니야! 하늘이 정한 '정의'를 위해 사용해야 할 힘! 오십년전쟁때 아버지는 이국의 침략으로부터 백성들을 보호하기 위해 싸우고 돌아가셨다… 부패한 왕국 아니 귀족전체의 이권을 보호하기 위해서만 싸워서는 안된단 말이다!

이즈루드 : 그렇다면 우리들과 함께 싸우자! 지향하는 바는 우리들과 같을 것이다! 이단자 람자여 잘 들어라! 우

리들 그레바도스 교회가 이상으로 생각하는 세계는 신분의 차이따위에 신경쓰지 않고 모두 평등하게 살 수 있는 세계다! 그것은 성아쥬라가 부르짖는 이상향에 어긋나지 않는다! 그것이 바로 '신의나라'! 백성의 마음은 이미 왕족이나 귀족을 떠나 있다! 그것은 너도 잘 알고 있을 것이다! 지금 우리들이 올바른 길을 표시해 주지 않으면 이바리스는 망하고 만다!

람자 : 이 전란을 일으킨 것은 너희들이 아닌가! 그것이 신의 의지란 말이냐!

이즈루드 : 거대한 변혁을 위해서는 어느정도의 희생도 필요하다! 썩어빠진 왕가나 귀족의 돼지들은 그 죄에대한 벌을 받지 않으면 안돼! 그것이 백성들을 위한 거야! 자 우리들과 협력해! 예전 네 친구였던 디리터가 그렇게 한 것처럼!

神殿騎士イズルード
「ならば、貴々と共に戦え！
目指すものは我々と同じはず！

이즈루트와의 사상싸움

난이도 : A
승리조건 : 신전기사 이즈루트를 쓰러트려라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 나이트블레이드 나이트 ×2 소환사×1 궁수×2

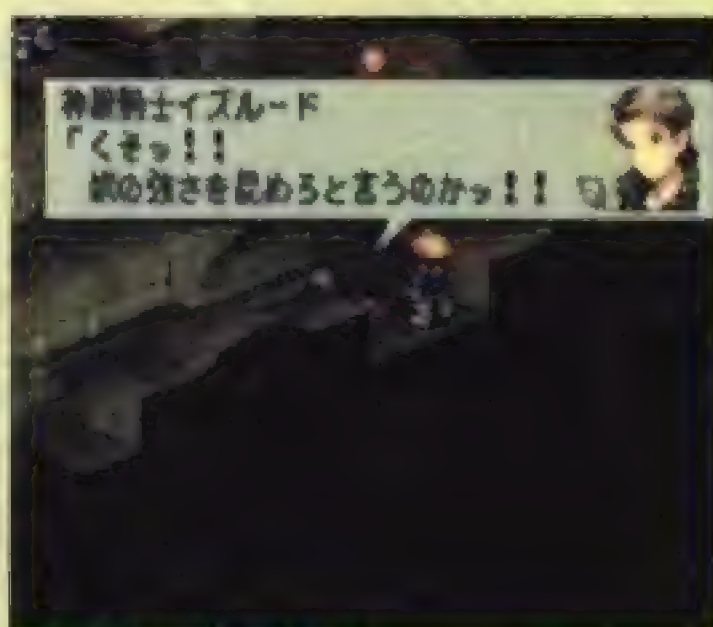
이렇게 배치하라!

	마	마		
	접	원		
	접			

꽤 어렵다. 손환사의 마력도 낮고 나이트들도 이동능력이 떨어지기 때문에 위협이 되지 않지만 이즈루드의 공격력이 거의 환상적이다. 보통 180정도의 데미지를 받게 되며 점프로 공격할 때도 있다. 그러므로 용기사로 타이밍을 맞추어 점프로 공격하고 마법사의 호리나 플레어를 이용해 한 번에 죽이자. 다른녀석들은 상관하지 말고 무조건 이스루드만 공격하라.

이스루드 : 젠장! 녀석의 강함을 인정해야 한단 말인가? …여기서 죽을 수는 없어 성석을 가지고 돌아가야 해…! 이단자 람자여 기억해둬! 다음에 만날때가 너의 마지막이다!

람자 : 기다려! 이즈루드!

神殿騎士イズルード
「くそっ！！
奴の強さを認めろというのかっ！！

도망치는 이즈루드

지하서재 지하1층

알마 : 싫어 놔줘!

위그라프 : 이즈루드여 이곳은 내게 맡겨라! 빨리 그 아이를 데려가!

이즈루드 : 자 이쪽으로 와!

알마 : 도와줘요! 람자오빠!

神殿騎士ウィーグラフ
「久しぶりだな、ラムザ。
また会えて嬉しいぜ！！

살아있던 위그라프

위그라프 : 왔군 람자녀석! 잘들어라! 어린애라고 생각하고 얕보면 큰코 다친다! 조심해서 싸워라! 일우다여 지금이야말로 너의 원수를 갚아주겠다!

람자 : 네녀석은 위그라프! 살아있었나?

위그라프 : 오래간만이군 람자. 또 만나서 기쁘다!

람자 : …이상실현에 불타고 있건 전사가 교회의 개가 되었냐?

위그라프 : 실현하는것의 어려움을 모르는 네가 뭘 알겠냐! 이상이 아무리 멋진 것이라 해도 실현할 수 없다면 그것은 단지 꿈에 지나지 않는다! 그럼 어떻게 해서 실현할 수 있지? 이 세계에서는 힘이 없다면 아무것도 할 수 없어! 나는 그것을 알게 되었어! 힘을 가지지 못한 자는 우엇을 해도 꿈을 실현화 시킬 수 없어! 네녀석에게는 내가 교회의 개로 보인다! 뭐라고 해도 좋으니 맘대로 떠들어! 나는 전혀 상관하지 않아! 아무리 더럽혀진다해도 최후에 웃는 것은 나다! 반드시 네녀석들을 굴복시키고 말겠다!

람자 : 위그라프… 당신은 불쌍한 사람이야. 아무리 꿈이 실현되지 않았다 해도 사람들은 당신을 잊지 않았을 것이다! 당신의 사상이나 행동은 사람들의 가치관에 영향을 주고 그것은 우리들 귀족의 오래된 인습에도 일석을 던졌다. 당신은 당신의 생각으로 행동하는 것에 뜻이 있었던 것이다! 밀우다나 당신의 동료였던 사람은 비록 그 선택밖에 없었다고 할지라도 당신의 행동을 안됐다고 생각할 것이다. 꿈이나 이상은 누군가의 손을 빌려서 실현되더라도 그 가치는 반으로 줄어버리고 만다! 그렇지 않은가? 위그라프!

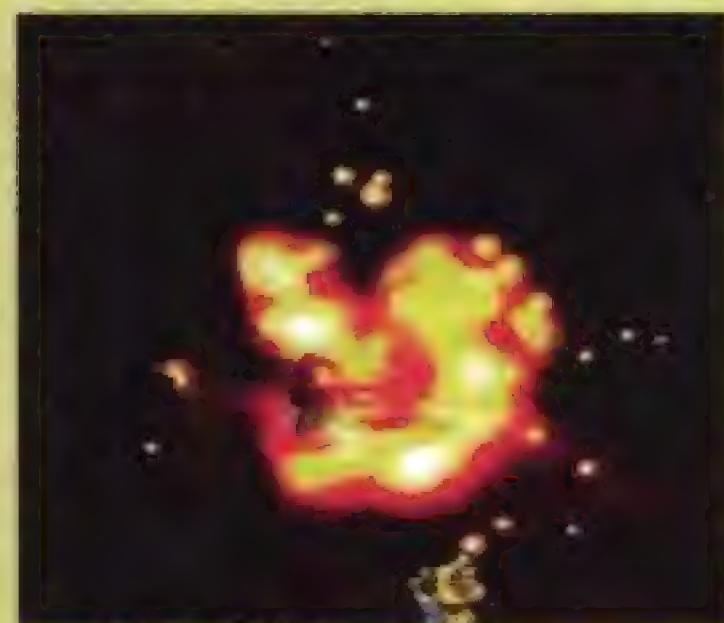
위그라프 : 그렇다면 너는 틀리다고 말하는 거냐? 너는 혼자 살아왔다고 말할 수 있냐? '가진것없는자'의 기분을 네녀석이 알 리가 없어! 설사 변

상으로 알고있다고 말해도 너는 그것을 실감할 수 없어! 그게 너의 한계야! '실현'은 훨씬 힘든 거다! 네가 생각하고 있는 것 이상으로 말야! 네에게 추궁받을 생각은 없다! 네녀석들에게 추궁받을 이유따윈 없단 말이다!

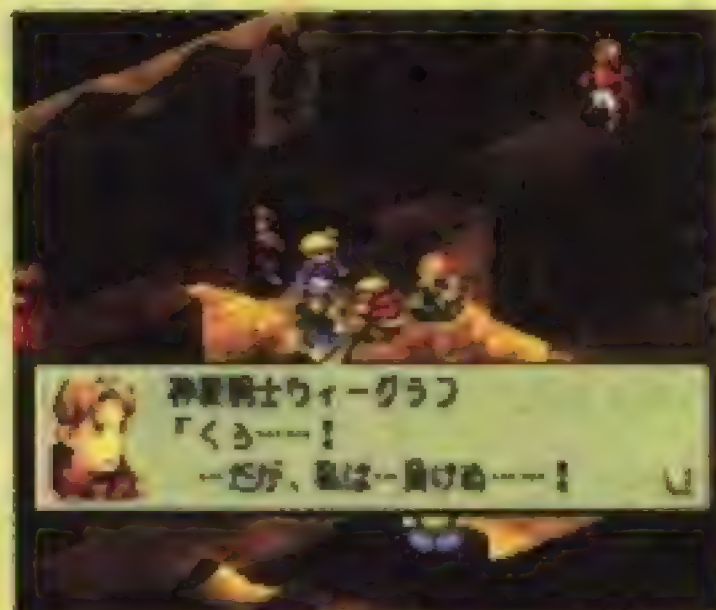
난이도 : A
승리조건 : 신전기사 위그라프를 쓰러트려라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 궁사×2 소환사×1 나이트×3큐크레인

이렇게 배치하라!

		마	마	
	접			
	아		람	

여전히 위그라프의 필살기는 강력하다. 그러므로 완벽한 작전을 짜야만 한다. 우선 위그라프는 시작과 동시에 앞으로 나와서 필살기를 사용하는데 위에처럼 배치하면 2명만 피해를 입게 된다. 그후 아군차례가 되면 접근전캐릭터 세명(아그리아스와 람자포함)으로 위그라프를 포위하면서 공격하고 람자와 같은 줄에 위치한 호리나 플레어를 사용할 수 있는 마법사로 한번에 없애자. 장기전이 되면 불리하므로 위그라프만 노리자. 후에 얻게되는 겔모니크 성전은 브레이브스토리에서 읽을 수 있다.

마법으로 한 번에 죽여라

위그라프 : 으…! 하지만 나는 지지 않아! 나는 '아리에스'를 가진 조디악 브레이브의 일원! 질리 없단말이다!

람자 : 어딨지? 위그라프!

도망치는 위그라프

이즈루드 : 괜찮아? 위그라프!

위그라프 : 나는 상관하지마… 가… 가라!

람자 : 알마!

위그라프 : 가라… 이즈루드…

이즈루드 : 미안해 위그라프!

람자 : 기다려! 이즈루드!

위그라프 : 크…윽! 젠장… 이런… 곳에서 죽는 건가… 밀우다의 복수도 하지 못하고… 이대로 죽으면… 죽어간 동료들에게… 면목이 없어… 아나… 죽고싶지 않아… 이대로는… 너무나!

'성석을 가진자여 성석을 가진자여… 나와 계약을 맺자… 그렇게 하면 너의 혼은 나의 육체와 융합하여'

람자 : 뭐지…? 성석이 말한 건가?

위그라프 : 이것이… 성석의 비밀…?

'너의 절망과 비원이 나의 의지를 불러냈다. 자 나와 계약을 맺고 영원한 삶을 얻거라.'

람자 : 안돼! 위그라프! 들어선 안돼!

위그라프 : 도와…줘…

내이름은 마인 베리아스… 너의 소원을 들어주지…

성석의 힘으로 부활한 위그라프

마인베리아스 : 이것이 성석의 힘인가…!

람자 : 위그라프…!

베리아스 : 람자 대단하다! 이힘은…! 아니 힘뿐이 아냐 시공을 초월해 수백년분의 지식이 머리에 새겨져 온다… 크크크… 흥분하지마… 나중에 충분히 즐겁게 해주마…! 크크크… 놀라워… 놀라운 힘이야…!

람자 : 시몬 선생님! 정신… 정신차리십시오!

시몬 : 아… 이것을…

람자 : 이책은?

시몬 : 이것은… 성아쥬라의 제자… 겔모니크가 쓴 책입니다… 긴시간 행방불명… 이었지만… 내가 이곳의 지하서재에서… 발견했습니다… 이곳에는 조디악브레이브 전설의 진상이… 상세히 기록되어 있습니다…

람자 : 선생님! 더 이상 이야기하지 마세요!

시몬 : 괜찮습니다 이젠… 나는 깊은 죄를 지은 남자입니다… 교회의 부정을 알면서도… 단지 모른채 하고 방관했습니다… 이 책만 있다면 교회의 부정을… 폭로할 수 있습니다! 이 책을 이용해서… 알마님을 되찾는 것입니다…

람자 : 선생님!

시몬 : 후… 이제 편안해졌습니다… 나머진… 부탁드립니다… 다 당

신은… 젊을 때의 발바네스님과… 정말 똑같군요…

람자 : 시몬선생님!

무역도시 도터

이국의 풍모를 지닌 마도사 : 이단자인 람자?

람자 : …알마는 어디있지?

마도사 : 동생을 돌려받고 싶다면 리오파네스성까지 와라. 다만 수도원에서 손에 넣은 '겔모니크성전'을 가지고 오는 것이 조건이다.

람자 : 그런고 문서에 무슨 뜻이 있지?

마도사 : '겔모니크성전'을 읽지 않은 건 아니겠지?

람자 : 1. 읽었다
2. 읽지 않았다

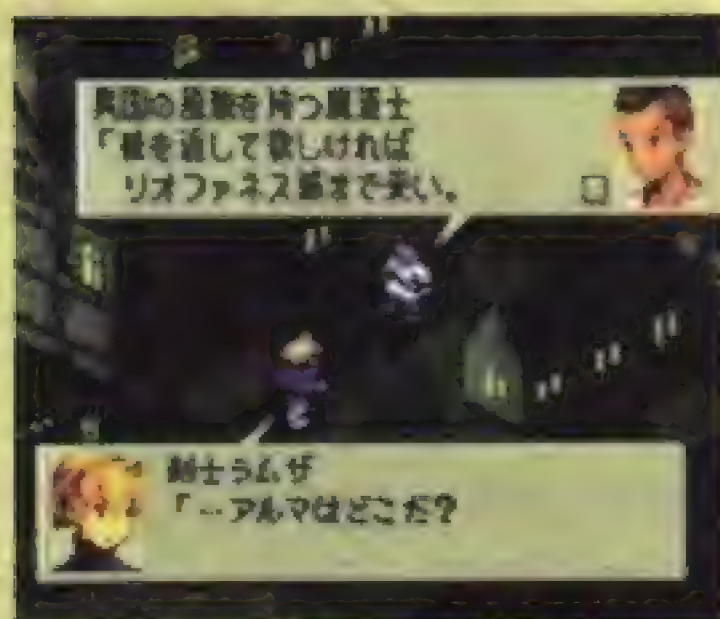
1을 선택할 경우

람자 : …교회의 부정이 폭로되고 싶지 않다면 알마를 돌려줘!

마도사 : 너는 조건을 낼 입장이 아냐. 선택의 여지가 없어. 분명 전했다.

2를 선택할 성우

람자 : …아니 아직 읽지 않았다. 중요한 문서인 것 같은데…?

마도사 : 무사태평한 녀석이군. 공짜라고 해도 목숨이 노려지고 있는데 가지고 있는 문서의 중요성을 인식하고 있지 않다니… 뭐 좋아… 분명히 전했다.

신기하게 생긴 녀석이 찾아온다

겔모니크 성전의 내용

…나는 시몬에게 받은 '겔모니카성전'을 손에 쥐고 페이지를 넘겼다. 문장은 고대신성어로 쓰여져 있다. 이곳저곳 그림이 내용의 확인도 힘들고 문자도 판별하기 힘들다. 도대체 이책에는 무엇이 쓰여져 있을까? 그때 친절하게도 모국어의 문자가 내눈으로 들어왔다. 이곳저곳 모국어에 의한 주석이 씌여져 있던 것이다. 도대체 누가? 주석에 사용된 잉크로부터 보면 오래된 것은 수십년전 새로운 것은 수일전에 쓰인 것 같다. 손가락으로 만져 보니 잉크가 완전히 말라있지 않다. 문자의 필적은 동일인물 즉, 시몬선생이 수십년의 세월을 걸쳐 조금씩 조금씩 해석한 것이다. …단편적인 주석을 토대로 읽기 시작했다. …아마도 이책은 성아쥬라의 제자 겔모니크가 써서 기록한 것 같다… 겔모니크…? 어디서 들은 적이 있다… 역사의 수업에서 배웠었지… 그래 생각났어. 겔모니크라고 하면 스승인 성아쥬라를 배반하고 신성유드라 제국에 성아쥬라를 팔아넘긴 배반의 사도… 그 겔모니크가 써낸 문서가 이세계에 남아있다니 놀랍다! …흥분하는 자신을 누르면서 장을 넘긴다. 하지만 역사적유산을 손에 넣은 흥분이 저편으로 날아갈만한 충격이 나를 습격했다. 이책은 성아쥬라가 말한 것을 겔모니크가 정리했을 뿐일 것이라고 나는 생각했다. 하지만 그 생각은 어리석었다. 이것은 성 아쥬라의 활동의 기록… 게다가 우리들이 알고 있는 성아쥬라와는 다른 한사람의 인간으로써의 아쥬라의 행동이 적혀있던 것이다… 원래 성아쥬라는 인간이 아니다. 나의 형 잘바그정도로 그레바도스교 신도는 아니지만 성아쥬라는 혼란의 인간계를 구하기 위해 신의 나라로부터 보내진 '신의아들'이라고 믿고 있다. 아니 믿고있었다… 그래… 이 책을 읽기 전까지는…

…오래전 수척의 비공정이 하늘을 날던 황금의 시대… 루자리아의 벨니아에서 태어난 성아쥬라는 태어나자마자 일어서서 우물가로 걸어가 '이 우물에는 벌써 재앙이 넘치고 있어. 지금즉시 봉인하여 사람들이 마시지 못하도록 하지 않으면 안돼'라고 예언했다고 한다… 수일후 벨베니아에 흑사병이 돌아 감염된 우물물을 마신 사람들은 차례차례 병에 쓰러져 죽었다. 하지만 성아쥬라의 말을 믿은 가족만은 병에 걸리지 않고 살아남을 수 있었다. 이후 성아쥬라는 '기적의 아이' '신의 아들'이라고 추대되게 되었다. 그런 성아쥬라가 '구세주'가 되어 '신의일원'으로써 하늘로 불러진 것은 20세의 때이다.

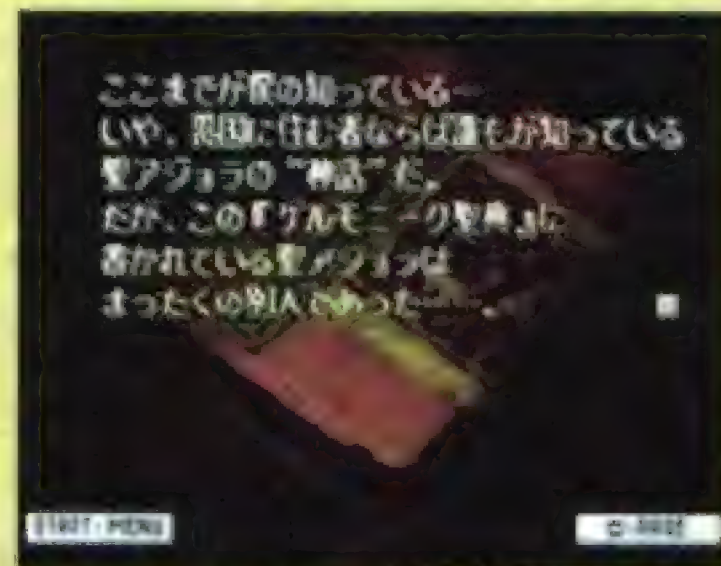
이봐리스가 현재처럼 통일되지 않던 아주먼 옛날. 이땅에는 젤테니아 포보함 라이오넬 란베리 루자리아 가느 뮤론드의 7개의 소국으로 나눠어져 각각 자국의 간판을 걸기 위해 언제 끝날지 모르는 전생을 계속해 왔다… 수백년간 계속된 전쟁속에 뮤론드에 한명의 야심넘치는 젊은 왕이 탄생했다. 젊은 왕은 이봐리스전토를 손에 넣기 위해 대군을 이끌고 싸웠지만 승리에의 길은 매우 험란했다. 거기서 왕은 고문서로부터 해독한 비법을 이용해 그 힘을 이용하려 했다. 하지만 지상에 강림한 마신은 왕을 죽이고 세계를 멸망시키려 했다… 용사는 마신에 저항하기 위해 십이인의 사도와 함께 세계에 퍼져있던 '조디악스톤'을 모아 조디악브레이브를 부활시켜 그들은 차례차례 악마들을 쓰러트리고 결국엔 마신을 마계로 돌려보내는데 성공했다. 이렇게 해서 그들은 '세계의 구세주'가 되었다. 여기까지가 유명한 조디악브레이브의 전설이다. 조디악 브레이브들은 그후에도 세계에 위기가 찾아오면 그것을 대항하기위해 돌연 모습을 나타내고 돌연 사라졌

…고 한다.

성아쥬라가 살았던 시대에도 비슷한 위기가 찾아왔다. 이봐리스의 제패를 노린 란베리왕이 마신을 소환하여 세계를 혼란에 빠트렸다. 성아쥬라는 전설과 마찬가지로 조디악브레이브를 결성하여 마신을 쓰러트린 것이다. 하지만 어떤 세계의 집정자에게 있어서도 '영웅'정도로 방해가 되는 것은 없다… 신의 나라의 도래를 말하는 성아쥬라의 대두를 무서워한 신성 유드라 제국은 그 일파를 잡기 위해 권병했다. 당시 가장 큰 종교였던 파라교의 사제들은 성아쥬라의 힘을 무서워 한 것이다. 결국 돈에 눈이 먼 13번째의 사도 겔모니크의 밀고에 의해 성아쥬라는 잡혀 골고랄다 처형장에서 처형당했다. 하지만 성아쥬라는 '신의아들'… 신의 분노가 파라교의 사제들을 습격했다. 처형직전 파라교의 본거지인 뮤론드는 천재지변에 의해 바다속으로 가라앉아 버린 것이다. …이렇게 해서 성아쥬라는 '신의아들'로써 천계로 가서 '신의일원'이 된 것이다… 여기까지가 내가알고 있는… 아니 이 나라에 살고 있다면 누구라도 알고 있는 성아쥬라의 '신화'이다. 하지만 이 '겔모니크'성전에 쓰여져 있는 성아쥬라는 전혀 다른인물이었다… 아쥬라는 '신의아들' 따위가 아니다. 우리들과 같은 보통의 인간이다. 야망을 가지고 자신의 꿈의 실현을 위해 싸웠던 혁명가이다. 게다가 그는 평화를 사랑하고 다른사람을 위해 목숨을 걸고 싸우는 것 같은 용사가 아니었다. …겔모니크의 기록에 따르면 이렇다.

신흥종교의 교주로써 신자를 늘여가던 아쥬라는 당연히 제국에게는 보통의 방해자에 불과했다. 하지만 아쥬라는 그런 공교가로써의 '얼굴'뿐은 아닌 것 같았다. 적국에 잠입하여 정보수집과 착란을 행하는 공작원. 제국과 적대하는 국가의 '스파이'였던 것이다. 어쨌든 제국은 아쥬라는 무서워했다. 제국은 아쥬라가 스파이라는 증거를 잡기 위해 겔모니크를 보냈다. 그래… 겔모니크도 역시 아쥬라의 동향을 찾기 위한 제국으로부터 보내진 공작원이었던 것이다. …아쥬라가 조디악브레이브를 재결성하려 했던 것은 사실인 것 같다. 실제 성석을 수집 발견했다는 것을 겔모니크도 확인하고 있다. 하지만 재결성에 무슨 의미가 있는가? 젊은 랑베리왕이 정말 마신을 소환한지 어떤지는 나도 알 수 없다… 적어도 이 책에는 그런 기록이 한줄도 기록되어 있지 않다. 다만 아쥬라의 죽음과 동시기에 뮤론드를 천변지이가 습격해 뮤론드의 태반이 바다속으로 가라앉은 것은 사실이었다… 여기서 나는 주석과는 다른아마도 시몬선생의 개인적인 생각일 기록에 흥미를 느꼈다.

'여기까지 그 존재조차 이야기되지 않던 누구의 눈에도 접할 기회가 없던 환상의 책 겔모니크성전. 이 책이 진실을 말하고 있는지 아니면 성아쥬라의 위업을 더럽히기 위해 위조된 것인지 그 진의를 나는 알고 있다… 내가 예전 이단집행관으로써 교회에서 정사하고 있던 시절 많은 이단집행관들은 이책이 세상에 나가는 것을 두려워했다. 그것은 교황도 같은 생각이었겠지. 왜냐하면 이 책이 이야기 하고 있는 것은 모두 진실이기 때문이다… 역으로 말하면 성아쥬라의 사후 그의 위업을 이용해 권력을 손에 넣은 교회가 하지 않으면 안되는 것은 바로 하나. 성아쥬라를 신격화해서 신과 일체화 시키는것이었다. 그것에는 앞좋은 점을 역사에 남겨서는 안된다. 성아쥬라는 '신의아들'이 되지 않으면 안되었던 것이다… 그를 위해 나라안에서 폭넓게 믿어지고 있던 조디악브레이브의 전설을 이용한 것은 현명한 방법이었다. 있지도 않은 마신을 쓰러트린 것은 성아쥬라가 이끄는 조디악브레이브라고 민중에게 믿게하는 것은 간단하다… 내가 이책을 손에넣었을 때 나는 신앙을 잃었다고 느꼈다. 하지만 슬프지 않았다. 왜냐하면 진실을 추구하려하는 호기심이 이미 내 마음을 지배하였기 때문이다… 하지만 동시에 나는 죄를 범했다. 교회가 민중에 대해 거짓말을 하고 있다는 것에도 상관없이 그것을 폭로할 생각이 없었던 것이다. 그것은 왜인가? 만약 내가 이책을 세상에 내놓는 다면 나는 이 서적을 빼앗길 것이다. 나에게 있어 나의 지식욕을 만족시키는 이 서적을 빼앗기는 것 만큼 큰 고통은 없다. 나는 내 호기심에 져버린 것이다…'

시몬선생은 '있지도 않은 마신'이라고 말했다. 하지만 성석의 사악한 힘을 확인한 나는 교황의 계획과는 달리 사악한 누군가의 생각을 느끼고 있었다…

이것이 충격의 겔모니크 성전

젤테니아성 교외

디리터 : …이런 곳에 있었나? 모두들 찾고 있어. 뭐야? 힘없어 보이는데? 이런… 이런 말투를 쓰면 실례인가? 여왕폐하의 문전에서…

여왕오베리아 : 그만해요! …부탁해요 그만해요.

티리터 : …미안하군

오베리아 : 당신들은 나를 어쩔 셈이죠? 나는 오베리아가 아니에요. 당

신들 에게에 있어 아무런 가치도 없을 텐데. 그래요… 나에겐 살아있을 가치도 없어요…

디리터 : 그래 분명 너는 오베리아가 아냐… 그뿐이 아니지. 진짜 이름 조차 알수 없고 귀족인지 평민인지도 알수 없지…

오베리아 : …내가 살아온 지금가지의 시간은 도대체 뭐였죠? 왕녀의 대역으로써 살아왔어… 후후 이상하지도 않네. 왕녀이지만 왕도에서 떨어진 수도원에서 평생 조용히 살지 않으면 안된다니… 어째서 나만 그런식으로 살아가지 않으면 안되는 건지 계속 생각했어… 하지만 나한명이 참는다면 나라의 평화가 계속된다면 그것도 괜찮다고 생각해요. 그 슬픔과 그 외로움… 도대체 뭐죠?

디리터 : 너는 나와 같아… 거짓된 자신을 부여받고 살아온 가련한 인간… 항상 누군가에게 이용당하지. 노력한다면 얻는다? 그런건 거짓말이야. 노력하지 않아도 그것에 가까운 녀석만이 얻을 수 있는 것이 세상의 구조야. 많은 인간은 부여된 역할을 연기할 수밖에 없어… 어차피 태반의 인간들은 연기하고 있는 것 조차 눈치채지 못하겠지. 나는 그런건 별로야. 나는 이용당하지 않아. 이용하는 쪽으로 가겠어! 나를 이용해 온 녀석들에게 그것에 상응한 값을 치뤄주겠어!

오베리아 : 당신은 뭘 하려고 하는 거죠?

디리터 : 나를 믿어 오베리아. 너에게 꼭맞는 왕국을 준비해 주겠어! 내가 함께해 주겠어! 네 인생이 빛날 수 있게 되도록 내가 이끌어 주겠어! 그러니까… 그렇게 우는건 그만해.

오베리아 : 믿어도 되나요…?

오베리아 : 나는 널 배신하거나 하지는 않아. 죽은 동생… 티타를 걸고… 그러니까 더 이상 울지마…

울고 있는 오베리아와 그것을 지켜보는 디리터

그로그언덕(グローグの丘)

남천기사단탈주병 : 젠장! 이곳까지 도망쳐 왔는데 추격부대와 만나다니!

람자 : 남천기사단의 복병인가?

탈주병 : 더 이상 전쟁은 지겨워! 우리들은 고향으로 돌아가고 싶다! 아무리 가난해도 흙과 함께 살아가는 쪽이 좋은게 당연해! 더 이상 살인은 지겨워! 고향에 돌아가서 가족과 함께 살고싶어!

람자 : 기다려줘! 우리들은 너희들을 쫓아온게 아니야! 너희들과 싸울 뜻은 없어! 착각하지 말아줘!

탈주병 : 거짓말하지마! 믿을 줄 아냐! 그렇게해서 우리들을 안심시키고 그틈을 타서 죽일 생각이지? 그 수법에 넘어갈 줄 알아!

탈주병 B : 어 어이! 저 녀석… 수배서에서 본 녀석이야!

탈주병 : 뭐? …그래서 어쩌란 말야?

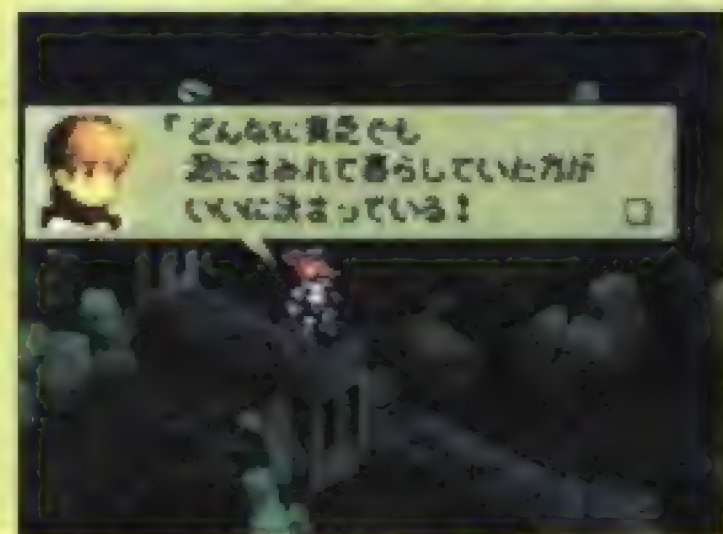
탈주병 B : 틀림없어! 저 녀석은 '이단자'야! 저 녀석을 잡아서 돌아가면 탈주를 용서해 주지 않을까?

탈주병 : 네녀석… 기사단으로 돌아갈 생각이야?

탈주병 B : 이단자의 목은 적대장의 목에 필적하는 것이라구! 저 녀석의 목을 가지고 돌아가면 포상으로 제대시켜주지 않을까?

탈주병 : 분명 적장의 목과 바꾸어 제대한 녀석이 있다고 했지…

탈주병 B : 이왕이면 금회환양 하자구! 이대로 고향에 돌아간다 해도 탈주병으로써 목숨을 위협받을 게 뻔하고 살아가기도 힘들어 질 거란 말야!

탈주병 : 네 이야기는 알았어! 좋아 저녀석을 잡자! 아니 죽여도 괜찮아! 어차피 '이단자'니까! 늦던 이르던 처형당하는 거라구! 저녀석을 죽이는 것 만으로도 우리들은 고향으로 돌아갈 수 있어! 이게 마지막 싸움이야!

남천기사단의 탈주병들

난이도 : C
승리조건 : 모든 적을 격파하라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 견습전사×2 시프×1 아이템사×1 궁사×1

이렇게 배치하라!

	원		마	
	람		접	접

등장하는 적들로 봐선 쉬워보이지만 만만치 않다. 제일 골치거리는 참을 사용해 아군을 혼란시키거나 투구를 빼앗아 가는 시프. 그 다음으론 총으로 공격하거나 동료를 살려내는 아이템사가 있다. 그러므로 아이템사와 시프를 우선적으로 노리자. 궁사도 시프와 같은 훔치다 어빌리티를 가지고 있으므로 주의하자.

람자 : …자신의 목숨이 중요하다는 것은 안다. 하지만… 그런것이란 말이냐! 아버지… 아버지라면 어떻게

었을까… 너는…

오란 : 또 만났군

람자 : 흑사자의 문장… 너는 남천기사단 소속이었군.

오란 : 네가 탈주병을 처리해 준건가? 베올브가의 사람이 우리들을 도와줄로는 생각도 못했어.

람자 : 좋아서 그들과 싸운 건 아냐.

오란 : 알고 있어. 네가 원해서 싸울 리가 없지 안그래? 우리들도 마찬가지야. 좋아서 탈주병을 쫓아온건 아니라구. 알고 있지?

람자 : 너는 나의 일들을 알고 있는 듯 한데…

오란 : 그래 수배서중에 네 이름과 얼굴이 있었어. 그것도 제일급의 '이단자'야. 도대체 무슨일을 한 거지?

람자 : …나를 잡을 생각이야?

오란 : 어째서 그런짓을 하지 않으면 안되지? 우리들의 임무는 탈주병을 잡아오는 것으로 가족들에게 쫓기고 있는 너를 잡는게 아냐… 뒤에있는 녀석들이 네 목을 원한다고 말하기 전에 빨리 가도록 해.

람자 : …어째서 너희들은 계속 싸우는 거지?

오란 : 네 형들이 검을 우리들에게 들이대는 한 싸움은 계속돼…

람자 : 라그공작이 검을 거둔다면 골타나 공도 거둘까?

오란 : 아니 그렇지는 않겠지…

람자 : 남천기사단의 장군 올란도백작을 만날 기회가 있다면 전해줘. 라그공작과 골타나공작을 이용해 '이익'을 얻으려는 자가 있어. 우리들은 녀석들의 손에 놀아나고 있을 뿐이야. …쓰러트릴 상대는 그녀석들이야.

오란 : 어째서 올란도백작이지?

람자 : 아버지가 말했었어… 친구라고 부를 수 있는 사람은 그뿐이라고.

오란 : 올란도백작은 나의 양부야. 전해주지…

람자 : 믿어주는 거야?

오란 : 녀석이 어째서 성석을 모으려 하고 있는지는 알 수 없어. 그것이 백성을 위해 필요한 거라면 우리들도 막을 생각은 없어. 하지만 자신의 '이권'을 위해 전설을 이용하려 한다면 양부는 가만있지 않을 거야. '뢰신시드'의 이름을 걸고 토벌할 것을 약속하지.

람자 : 너희들은 황제의 음모를 알아채고 있나?

오란 : 증거를 잡은 건 아냐. 우리들도 비밀리에 진행하고 있지만 오히려 네쪽이 자세히 알고 있지않아?

람자 : 음모의 증거를 잡는다면 싸움을 그만둘 것인가?

오란 : 증거라도 있나?

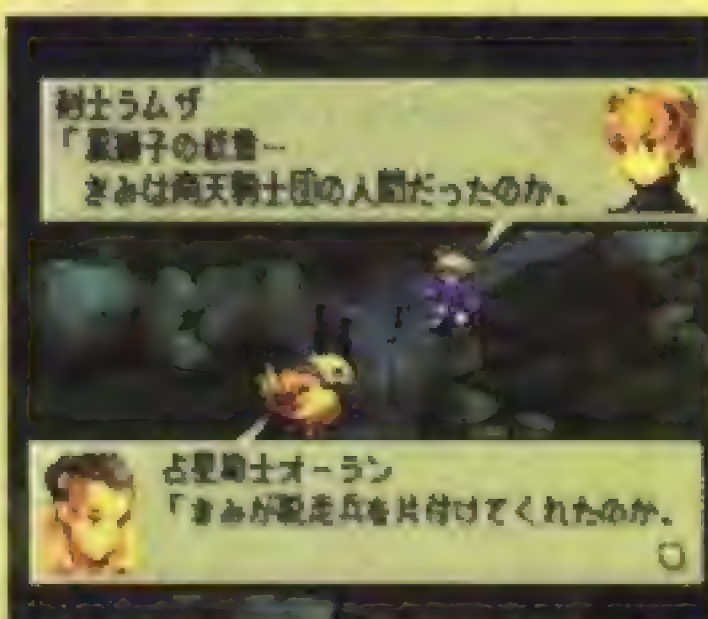
람자 : 여기 '겔모니크… 아니 아무것도 아냐.

오란 : 전쟁이 끝날지 어떨지는 아무도 몰라. 다만 양부는 반드시 검을 거둘거야.

남천기사단기사 : 오란님! 갑시다

오란 : 알았다! 지금 가마! 잘가라 람자! 죽지 마라.

오란 : 람자 너는 외톨이가 아냐! 너에게는 동료가 있어! 목숨을 걸고 싸워줄 동료가 있어! 나도 그 동료중 한명이야!

람자 : 고마워 오란.

오란과의 두 번째 만남

성새도시 야드
(城塞都市ヤード)

이국의 풍모를 지닌 마도사 : 자신이 무슨 소릴 하고 있는지 알고 있어? 라파!

라파라고 불린 마도사 : 오빠야말로 몰라! 우리들은 도구가 아냐! 살인의 도구가 아니라구! 거기 있다면 죽을 때까지 우리들은 '도구'로써 취급당하게 된단 말야! 가자 마라크오빠. 함께 도망치자!

마라크라 불린 마도사 : 전쟁에서 부모를 잃은 우리들 오누이가 살아온게 누구 덕택이지? 그때 구해주지 않았다면 죽고 말았을거야… 태수전하는 우리들을 사랑해 주었어… 그 은혜를 원수로 갚을 셈이야!

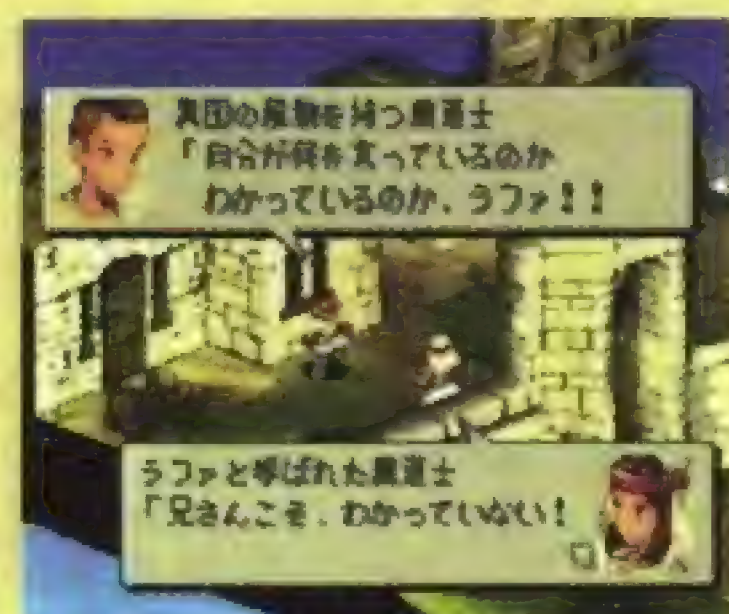
라파 : 오빠는 속고 있는 거야! 나는 들었어. 전화를 틈타 마을을 태워버린 건 바린텐태수야! 어째서라고 생각해? 그녀석은 우리들 일족만이 알고 있는 일자상전의 비술을 손에 넣기 위해. 내가 계승한 천도술과 오빠의 천명술 이 두 개의 술을 손에 넣기 위해 마을을 불태운 거에요! 우리들의 아버지나 엄마를 죽인 장본인은 그녀석 이에요! 눈을 떠요 오빠!

마라크 : 웃기는 소리 하지마!

라파 : 오빠도 알고 있잖아요! 내가 녀석에게 어떤일을 당했는지…! 알고 있으면서!

마라크 : 더 이상 이야기 하지마! 더 이상 이야기 하면 난 너를…!

리오포네스군닌자 : 여기 있었나? 마라크, 슬슬 녀석이 온다!

마라크 : 알고 있어. 준비는 완벽해…

다투고 있는 수상한 두사람

라파 : 오빠…

닌자 : 왔다! 이단자인 람자다!

마라크 : 라파!

라파 : 구해줘요!

람자 : 너는 그때의! 리오포네스성에서 기다리고 있는다고 하지 않았냐!

마라크 : 그것은 태수님의 이야기를 전했을 뿐이다! 너정도의 검사는 신전기사단의 힘을 빌리지 않아도 쓰러트릴 수 있다는 걸 증명해 주마!

닌자 : 마라크 도대체 이건 어떻게 된거지? 라파가 우리들을 배반한 건가?

마라크 : 라파의 일은 신경쓰지 마라! 동생은 내가 결말지어 주겠다! 너는 람자를 죽이는 것만 생각하면 돼!

닌자 : 하지만 태수님께는 어떻게 설명할 생각이지? 쓸데없는 생각은 하지 말라고 했지? 라파의 일을 태수님께 한마디라도 해 봐! 두 번다시 그 입에서 숨을 쉬지 못하도록 해주마!

람자 : 동생이라고? 동생을 죽인다는 거냐?

난이도 : B
승리조건 : 천도사 라파를 구조하라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 닌자×3 소환사×2 천명사

이렇게 배치하라!

마		마		
	원	접		
		접		

적 닌자는 이도류로 공격하기 때문에 보통 캐릭터들은 한 번에 죽고 만다. 게다가 빠르고 무기를 던지는 경우도 있기 때문에 매우 짜증난다. 그러므로 될 수 있는 한 용기사나 닌자로 적닌자를 없애자. 라파는 잘 도망다니므로 죽는 일은 거의 없을 것이다.

람자 : 괜찮아?

라파 : 예 예에… 고마워요… 저 저는…

람자 : 녀석들이 돌아오면 위험해! 우선 몸을 숨기자!

라파 : 바린텐태수가 노리는 것은 단 하나. 국왕의 자리에요. '무기왕'이라는 다른 이름을 가질 정도의 강력한 병기를 개발하거나 수많은 마도사를 육성하거나 한건 그 때문이에요.

람자 : 왕가와 혈연관계가 있는 태수전하를 이용하는 녀석이 있어요. 라그공작과 골타나공작을 죽게하여 측정의 자리를 태수각하에게 그리고 그 뒤에서 조정한다… 는 녀석이 있겠죠.

람자 : 어째서 당신은 '이단자'의 오명을 쓰면서까지 싸우죠? 그래요 물론 이유는 알고 있어요. 하지만 녀석들을 쓰러트린다 해도 누구도 감사하지 않아요.

람자 : 나는 누군가에게 감사받기 위해 싸우고 있는 게 아냐. 베올브의 이름을 이어가는 자인 이상 자신의 명예와 긍지를 위해 싸우고 있어…

라파 : 그건 거짓말이에요… 당신은 그런사람이 아녀요. 당신은 눈앞에서 펼쳐지고 있는 부정이나 악행을 그냥 둘 수 없는 것 뿐이에요. 그런데 상품따윈 바라다뇨…

람자 : 그건 과대평가야. 나는 그렇게 위대한 사람이 아냐. …그것보다 너는 어떡할 꺼지? 나는 동생 알마를 구하기 위해 리오호네스로 가지 않으면 안돼. 하지만 넌 힘들게 생각해서 도망쳐 나왔잖아…

라파 : 오빠를 데려오지 않으면…

람자 : …어째서 그와 네가 싸우고 있는거지?

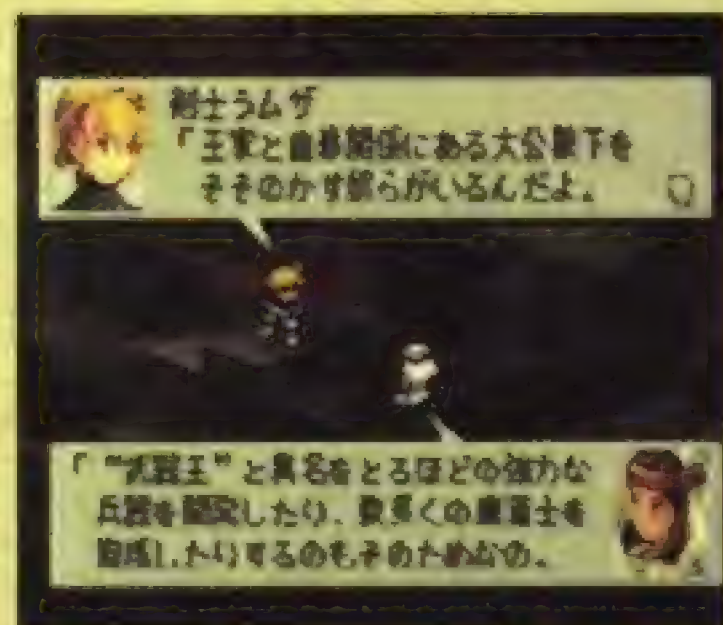
라파 : 우리들은 오십년전쟁에서 부모와 살곳을 잃은 전쟁고아에요… 지금도 잊혀지지 않아요. 시체썩은 냄새와 폐허의 산속을 먹을 것을 찾아 헤매던 그날들을… 그런 우리 오누이를 데려다 길러준 것이 바린텐태수. 신이 정말 있다고 생각했어요.

람자 : 태수전하는 전쟁고아를 위해 고아원 등을 많이 건설하고 있어. 그 뒷편에서 '재능'을 가진 아이들을 프로의 암살자로 만들어내기 위해 영재교육을 하고 있지… 그게 너란 이야긴가…

라파 : 우리들 갈테나하족에게는 일자상전의 비술이 있어요… 내가 전승한 천도술과 오빠의 천명술… 이 두가지 술은 어떤 마법체계와도 다른 기술… 녀석은 그걸 원했어요. 하지만 일족의 장로는 협력을 거부했고 그래서 녀석은 마을을 불태우고… 자신의 것이 되지 않는다면 아예 이세계에서 없애버리자… 라고 생각한거죠. 전쟁고아중에서 우리들 오누이를 발견했을 때 녀석은 마음속으로 기뻐했을 거에요.

람자 : 그 사실을 눈치챈 너는 도망치려했다는 건가?

라파 : 그런 걸 모르는 나와 오빠는 진짜 아버지처럼 따랐어요. 그런데…

람자 : …

라파에게 사실을 듣는 람자

마라크의 목소리 : 이런 곳에 숨어 있었군!

라파 : 마라크오빠!

소리 : 들어라 이단자 람자여! 리오

파네스 성으로 와라! 그렇지 않으면 시체가 된 여동생을 만나게 될 것이다!

람자 : 알마에게 손가락 하나 건드려 봐라! 그냥두지 않겠어!

소리 : 라파 너도 함께 와라! 만약 따르지 않을 경우 너 때문에 람자의 여동생이 죽게 된다!

라파 : 비겁해요 오빠! 그들과는 관계 없잖아요!

소리 : 이건 경고가 아닌 명령이야! 알았지?

라파 : 가요 람자!

람자 : 미안해 라파. 우리들 때문에··

라파 : 당신이 사과할 필요는 없어요. 신경쓰지 마세요.

유고의 숲(ユーゴォの森)

라파 : 오십년전쟁에서 목숨을 잃은 자들이 아직 성불하지 못한 모양이네요. 세계에 남겨둔 미련과 함께 다시 한번 황천의 나라로 돌아가세요!

난이도 : C
승리조건 : 모든적을 격파하라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 라파
등장하는 적 : 시마도사×2 흑마도사 ×1 가스트 귤 네브난트

이렇게 배치하라!

		점		
	원	접	마	
		마		

그림대로 배치한 뒤 처음에 전원에게 헤이스트와 셸을 걸어주고 싸우자 우선 적 시마도사와 흑마도사를 없애고 유령류를 해치우는 것이 좋다. 유령류는 이동력이 뛰어나고 HP를 흡수한다. 또한 죽은 뒤 3턴 뒤 되살아 난다.

람자 : 사령의 숲인가··· 두 번다시 발을 들여놓고 싶지 않군···

리오파네스성내

바린텐태수 : 잘 왔다. 내 성이 어떤가? 루자리아 성과 비교하면 아름답진 않지만 나는 마음에 든다··· 통치를 위해 건설된 보통성과는 달리 전쟁을 위해 만들어진 이 성쪽이 훨씬더 아름다워··· 이바리스는 항상 '힘'을 가진자에의해 통치되어 왔지. 이번 전란은 이미 왕가가 그 '힘'을 잃었다는 증거겠지.

신전기사볼마르프 : ···용건을 말하시죠?

바린텐 : 깐깐하군··· 단도직입적으로 말하지··· 손을 잡지 않겠나?

볼마르프 : 무슨 뜻이죠?

바린텐 : 지금 말한대로 이바리스를 지배하는 자는 '힘'을 가진자. 그럼 지금 '힘'을 가진자란 누굴까? 북천기사단을 가진 라그공작? 아니면 남천기사단을 가진 골타나공작인가요? 아니 그것은 조디악스톤을 지닌 당신들 신전기사단입니다···

볼마르프 : !

바린텐 : 성석은 그것 하나만으로도 거대한 마력을 지니고 있다고 들었습니다. 고대의 전설에 따르면 예전 뮤론드를 습격한 천재지이도 성석에 의한 것이라는···

볼마르프 : 하하하하하하하하··· 크게 웃어 죄송합니다. 하지만 태수전하 정도가 되는 분이 그런 허황된 이야기를 믿고 있을 줄은 생각하지 못했네요.

바린텐 : 어라··· 그럼 당신들은 믿지 않나···? 그거 이상하군요··· 라이오넬 추기경이 죽은 것도 성석에 대한 트러블이라고 들었는데?

볼마르프 : ···글세 추기경은 병사하셨다고 들었지만···

바린텐 : 그럼 그 베올브가의 막내를 쫓아다니고 있는 건 왜죠? 일부러 '이단자'까지 만들어 쫓아다닐 이유가 무엇인가요?

볼마르프 : 이단집행관들이 정한 일 같은 건 신전기사단은 알지 못합니다.

바린텐 : 이거이거··· 끝까지 모른다고 하시네요··· 하지만 이건 어떨까요? 마라크를 불러라!

이즈루드 : 아 아버지 면목 없습니다.

볼마르프 : ···크 이렇게 나오겠다는 건가?

바린텐 : 스코피오와 타우로스는 우리들이 가져가겠습니다.

볼마르프 : 이 멍청한 놈!

리오파네스군기사 : 실례를 무릅쓰고 말씀 드립니다! 그녀석의 침입을 확인했습니다!

바린텐 : 마라크! 네게 맡기겠다.

볼마르프 : 원하는 건 뭐지?

바린텐 : 처음에 말씀드린 대로입니다. 우리들도 힘을 빌리고 싶습니다.

볼마르프 : 싫다고 한다면?

바린텐 : 교회의 부정을 세계에 폭로하겠죠···

볼마르프 : 성석만으론 어떤 증거도 되지 않아!

바린텐 : 분명 그렇죠. 하지만 '겔모니크성전'이라면 어떨까요? 그거라면 라그공작도 골타나공작도 원로원도 흥미를 나타낼텐데요···

볼마르프 : ···어디있지?

바린텐 : 글세·· 그걸 가르쳐 드릴 수는 없죠.

볼마르프 : 워그라프 아까그 마도사를 따라가. 여기는 내가 결말짓겠다···

바린텐 : 쓸데없는 짓은 그만두십시오! 당신들은 승산이 없습니다!

볼마르프 : 승산이라고? 너희들같은 인간들이 뭘 할 수 있다는 거지?

이즈루드 : 아버님···?

볼마르프 : 우리들을 놀리지마 바린텐… 네녀석을 죽이는 것 쯤은 식은죽 먹기라구.

바린텐 : 반항할 생각이냐!?

볼마르프 : 싸우겠다는 거냐…? 좋아. 네녀석에게 성석의 힘을 보여주지!

2장에서 등장했었던 볼마르프

리오파네스성성문앞 (リオファネス城城門前)

라파 : 오빠 부탁이에요 더 이상 그만해요! 함께 가요 예?

마라크 : 배반자가 어떻게 되는지 너도 알고 있을텐데! 동료였던 자들에게 쫓기고 쫓겨서 최후에는 죽게되지! 만약 이 땅을 떠난다 해도 평생 떨면서 살아가지 못하게 돼! 나는 그런 생활은 싫다구! 하지만 이 일을 무사히 끝내면 우리들 오누이를 해방시켜 준다고 태수님이 약속하셨어!

라파 : 오빠는 녀석의 말을 믿는 거야!? 거짓말! 거짓말이 분명하잖아! 여기서 도망치지 못하면 평생 노예나 마찬가지야!

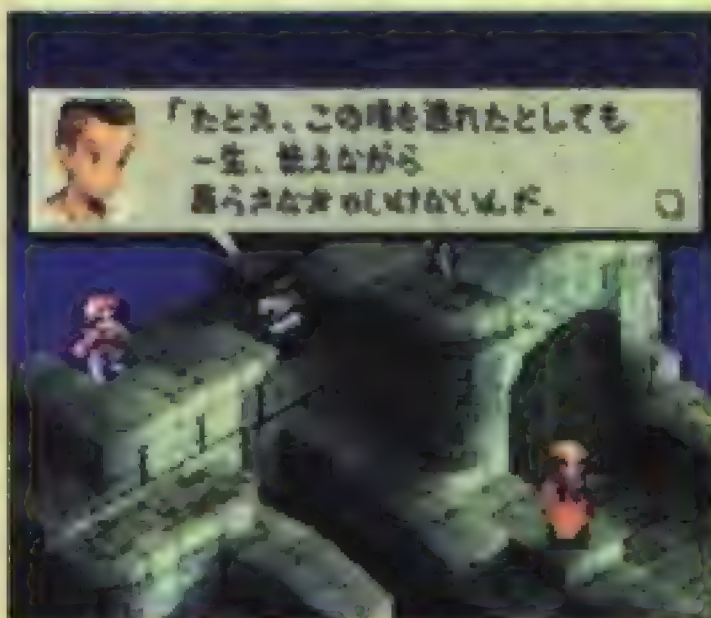
마라크 : 나는 태수님의 말을 믿어! 그녀석을 죽이고 '겔모니크성전'만 손에 넣으면 우리들은 자유롭게 되는 거야!

람자 : 알마는 어디있지!

마라크 : 동생이 걱정되나? 그렇군. 네가 순순히 '겔마르크성전'을 넘겨준다면 목숨만은 살려주겠다!

라파 : 람자! 믿으면 안돼요! 마라크오빠가 그렇게 말해도 쓸모없어지면 녀석은 당신들 오누이를 죽일거에요! '겔모니크성전'을 넘겨주면 끝장이에요! 그 책을 가지고 있는 한 동생은 안전해요!

라파 : 분명 오빠말대로예요. 도망쳐도 의미없죠. 그 손으로 확실히 과거와 결별하지 않으면…!

마라크 : 기다려! 라파! 무슨짓 할 생각이지?

두 번째로 등장한 마라크

난이도 : B
승리조건 : 모든적을 없애라
출전멤버 : 2+3인
아군NPC : 라파
등장하는 적 : 마라크 궁사×3
나이트×3

이렇게 배치하라!

제1부대

	접		접	

제2부대

		마	마	
	접			

마라크를 쓰러트리거나 몇턴이 지나면 그가 도망가서 라파가 따라가거나 라파가 도망쳐서 마라크가 쫓아가게 된다. 결국 5:6의 전투가 되는 것이다. 높은곳에 있는 적 궁병만 해치우면 되므로 쉽게 클리어 할 수 있을 것이다. 나이트중 한명은 좋은 무구를 가지고 있으므로 가능하면 빼앗자.

람자 : 라파… 알마… 무사히 있어줘…

한편 이때쯤 알마는…

리오파네스기사 : 구… 구해줘… 괴 괴물이…

알마 : 오빠… 에!? …엄청난 상처!

리오파네스군기사 : 우우우 구… 구해줘… 저런… 괴물이…

알마 : 정신… 정신차려요!

기사 : 도…망쳐… 이곳은… 위험해…

밖에서는 과연 어떤 일이?

리오파네스성 성내

람자 : 이건 도대체…?

위그라프 : 왔나… 람자. 자 검을 뽑아라 람자. 어찌된 거야? 뽑지 않나? 그렇다면 이쪽에서 가지.

람자 : 불쌍해… 당신은 정말 불쌍한 사람이야… 루카비에게 혼을 팔아서까지 복수를 하겠다니… 밀우다가 알면 분명 한탄할거야…

위그라프 : 복수라고? 크크크… 그딴건 어찌되든 상관 없어… 내가 원하는 건 이런 작은 게 아냐… 밀우다의 복수따윈 어찌되든 좋아. 내가 원하는 건 이세계에 '혼돈'을 가져다 주는 것… 그래… 불쌍한 인간들의 비명을 듣는 것이야… 하지만 안심해라 람자. 네녀석만은 특별히 내가 죽여주지!

람자 : 성석은 악마의 돌… 조디악브레이브는 악마의 기사단… 우리들이 믿어왔던 전설은 모두 거짓말이었다…!

위그라프 : 크크… 어차피 '신의기적'이란 그런 거다… 그때의 집정자들이 자신의 경우에 맞추어 역사를 바꾸

었을 뿐.

그래서 그 행동의 어디에 문제가 있다는 거지? 그들을 추궁할 이유는 없어! 왜냐하면 '신의기적'을 바라는 건 항상 민중이다. 아무것도 하지 않고 불평만을 말하고 노력은 하지 않으며 다른 사람의 발을 끈다… 그게 민중이야… 그렇게 해서 민중이 원하는 것을 집정자들이 준비한다… 역사따윈 그 반복에 불과해. 분명 집정자들은 그런 민중의 약점을 이용했을지도 몰라… 하지만 민중도 또한 이용당하는 것에 만족해 있는 거야… '신'이란 인간의 가장 약한 마음이 만들어낸 우상에 불과해… 그런 것도 눈치채지 못하면서 어리광 부리고 있는 녀석들이 잘못된 거야…

람자 : 인간으로써 그 약한 마음을 극복하지 못하고 성석의 기적에 의지하는 너는 뭐지?

위그라프 : 약한 인간이기 때문에 '신의 기적'에 속아넘어가는 거야… 너야말로 자신이 진짜로 강한 인간이라는 자신을 가지고 있나?

람자 : 노력은 하고 있어!

위그라프 : 그렇다면 그 노력도 이젠 끝이다!

드디어 위그라프와의 결전

상성이 좋거나 보통이라면 140 이상의 데미지를 받게 된다. 게다가 녀석의 스피드가 10이기 때문에 두 번 행동하는 경우도 많다. 그러므로 이도류를 이용해 일격에 해치워야 한다. 우선 람자의 레벨을 35

난이도 : A
승리조건 : 위그라프를 쓰러트려라
출전멤버 : 람자
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 위그라프

이렇게 배치하라!

제1부대

	아	람		

제2부대

	아		마	
		접		

이상으로 올려 281이상의 hp로 만들어 두어야 2번 공격받아도 죽지 않게 된다. 그리고 액스포션 어빌리티를 가지고 와서 회복도 확실히 할 수 있어야 한다. 녀석에게 세 번의 공격을 해야 하므로 이도류가 있다면 2번에 없앨 수 있다.

위그라프 : 강해졌군… 람자

람자 : 도망가냐! 위그라프! 나와 위그라프!

위그라프 : 여기서 끝내자…

마인베리어스 : 기다렸나… 동료를 불러왔군… 그렇다면 이쪽도 부르도록 할까? 나와라! 나의 충실한 종들이여! 자 간다 람자! 너에게 마계의 힘을 보여주겠다!

성석을 이용해 마인 베리아스로 변하는 위그라프

베리어스는 각종 스테터스 이상 마법과 크류프스를 사용하는데 크류프스는 200가까이 데미지를 준다. 알케오데몬들은 차지마법인 다크호리와 즉시 발동가능한 기가플레아를 사용하는데 이것역시 엄청난 데미지를 준다. 그러므로 회복이나 보조마법은 처음부터 포기하고 차지시를 노려 강력한 마법과 접근전 기술로 쓰러트리자. 마법사들은 숏차지를 접근전 캐릭터는 공격력업의 어빌리티를 사용해 주자.

난이도 : S
승리조건 : 마인베리어스를 쓰러트려라
출전멤버 : 2+3인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 베리어스 알케오데몬 ×3

베리아스 : 우오오오오오오! 바보같은… 인간따위에게…

람자 : 알마!

이즈루드 : …우 …우우

알마 : 정신차려요.

이즈루드 : 거 검은 어딨지? 어디 있어! 녀석을 쓰러트려야해… 부탁이야… 불을 켜줘… 컴컴해서 아무것도… 안보여…

알마 : 이젠 됐어요 싸우지 않아도 돼요… 안심해요…

이즈루드 : …네 오빠에게 전해줘… 역시 성석은… '악마의 힘' 이버지는… 녀석은… 아버지가 아냐… 성석의 힘에 의해 루카비로…

알마 : 제발… 더 이상 말하지 말아요.

이즈루드 : 람자가… 말한 건 사실이었어… 녀석을 쓰러트리지… 않으면 세계는… 멸망해… 모두에게 전해줘… 전쟁따윈… 하고 있을 때가 아냐… 협력해서… 대항해야 해… 거 검은 어딨어…! 젠장… 팔이 움직이지… 않아…

알마 : 괜찮아요 안심해요. 현관근처에 '녀석'의 사체가 있었어요. 오빠

가 쓰러트린 거에요. 그러니까 괜찮아요. 당신이 싸울 필요는 없어요…

이즈루드 : 그래…? 그러면… 안심이야… 내 윗옷안에… 성석이 있어 그걸… 네 오빠에게…

알마 : 반드시 오빠에게 전해주겠어요.

참혹한 현장에 오게 되어버린 알마

이즈루드 : 부탁해… 후… 피곤해… 졸려… 조금 잘게…

??? : 누구지? 거기 있는 건…?

볼마르프 : 거기 있었군. 네녀석도 저세상으로 보내주지. 무서워 하지 않아도 돼. 고통없이 죽여줄테니까… (뭐야? 베리어스가 당했단 말야?) 네 오빠는 꽤 악운이 센 것 같은데… 자 이쪽으로 와… 뭐지… 어째서 비르고가 반응하는 거야…? 설마 네녀석은… 이거 잘됐어! 생각지도 않은 곳에서 만나다니! 앞으로 백년은 필요하다고 생각했어! 설마 네가 그럴줄은!

알마 : 그만해요! 놔줘요!

볼마르프 : 안심해 목숨을 빼앗진 않아. 자 이리와!

볼마르프는 알마를 잡아간다

리오파네스성 옥상

바린텐 : 이 배은망덕한놈! 은혜를 원수로 갚을 셈이냐? 네가 살아있는 게 누구 때문이라고 생각하냐! 나야 바로 나라고! 내가 너를 그 폐허속에서 구출해 냈어! 그 은혜를 잊은 거냐?

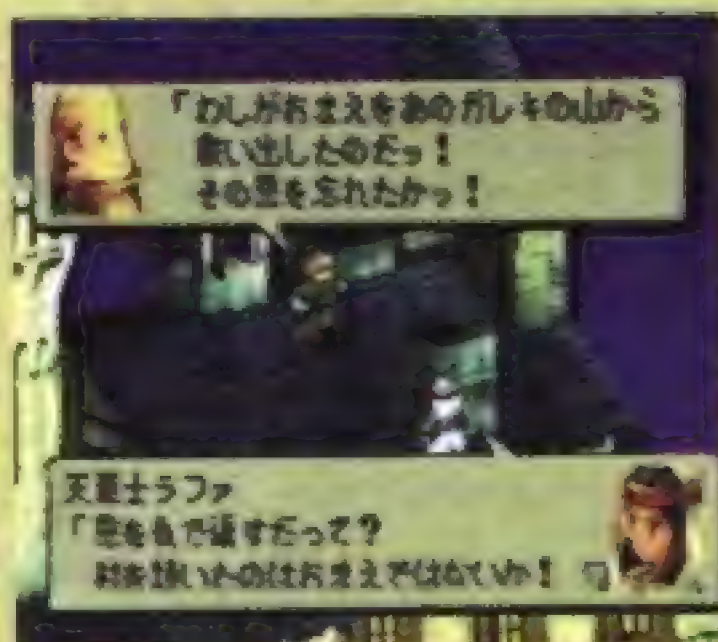
라파 : 은혜를 원수로 갚는다고? 마을을 불태운 건 너잖아! 아버지와 어머니를 죽인 건 바린텐… 너야! 은혜를 원수로? 틀려! 이건 정당한 복수야!

바린텐 : 복수라고? 네가 날 죽일 수 있다고? 나는 네 아버지야! 너를 길러준 건 나야! 그 아버지를 죽이겠단 말야? 자 죽여봐! 크크크… 죽이지 못해… 왜 죽일 수 없는지 알어? 그건 네 몸이 기억하고 있기 때문이야… 공포를… 그러니까 안심해. 이젠 그 공포가 공포가 아니게 되니까… 하하하.

마라크 : 그말이 사실이냐! … 지금 그 이야기 사실이냐구?

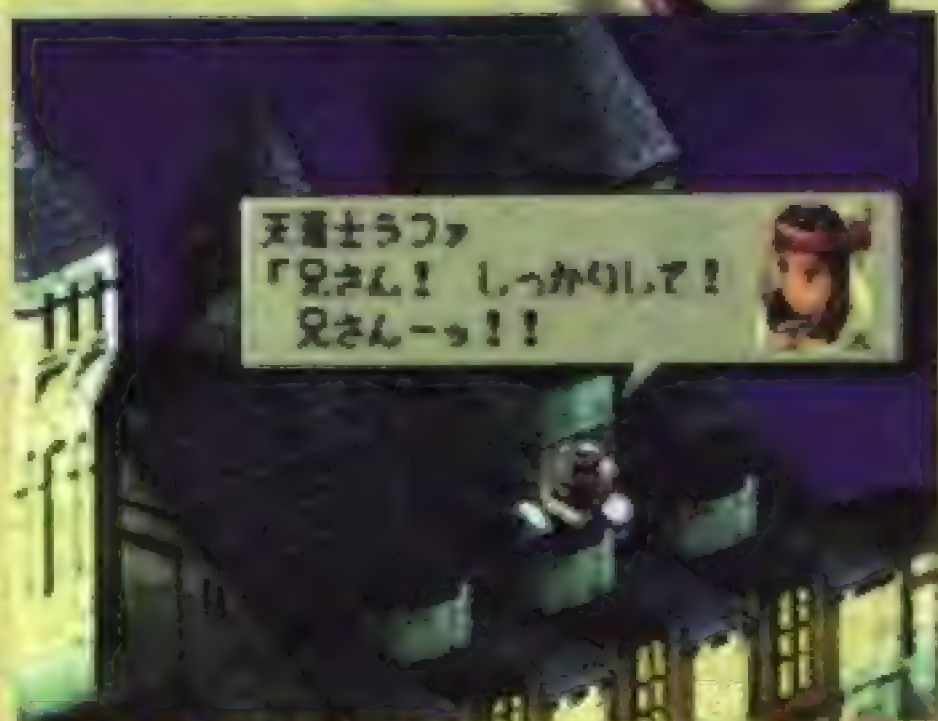
바린텐 : 너까지 나에게 대들겠다는 거냐? 정말 은혜를 모르는 녀석들이군!

라파 : 죽여주겠어!

마라크 : 그만해 라파!

바린텐을 죽이려 하는 라파

라파 : 오빠! 정신차려요! 오빠아!

람자 : 라파! 마라크!

바린텐 : 네가 람자인가? …움직이지마. 자 라파 마라크를 구하고 싶다면 성석을 이쪽으로 가지고와. 마라크가 가지고 있을거야. 찾아서 가지고

라파를 대신해 총을 맞게 되는 마라크

와! 그래 그걸 가지고 오란말야! 빨리해! …!! 으윽…

낮은 목소리의 남자 : …그 성석을 이쪽으로 넘겨주실까?

람자 : 다 당신은… 에룸도아후작… 어째서 이런 곳에?

에룸도아 : 그게 아냐… 이쪽으로 넘기라고…

람자 : 라파! 조심해! 녀석들은 인간이 아냐!

에룸도아 : 네가 이단자인 람자인가? 너에게 고맙다는 인사를 못했군. 항상 도움이 됐어 고마워… 나는 볼마르프처럼 거친 행동을 하고싶지 않아. 그걸 알아주기 바래… 자 순순히 성석을 넘겨주실까? 그렇게 해준다면 볼마르프가 데리고간 네 여동생을 돌려받을 수 있도록 부탁해 보겠어.

람자 : 알마를? 어딨어! 돌려줘!

에룸도아 : 내말을 못들었나? 우선은 성석이 먼저야…

람자 : …안돼. 넘겨줘선 안돼!

에룸도아 : 여동생을 죽게 내버려둘 셈인가? 너는 여동생을 구하기 위해 위험을 알면서도 이 성에 온게 아니었나…?

람자 : …

에룸도아 : 좋아… 거친 행동은 하고싶지 않았지만. 세리아 레디! 간다! 성석은 저 여자아이가 가지고 있어… 성석을 되찾는 거야…!

죽었어야할 에룸도아가 어떻게?

난이도 : A
승리조건 : 리파를 지켜내라
출전멤버 : 4인
아군NPC : 리파
등장하는 적 : 에룸도아 아사신×2

이렇게 배치하라!

		람		
		마		
		접		
		접		

아크나이트인 에룸도어는 사무라이와 비슷한 기술들을 가지고 있다. 문제는 우리의 물리공격을 완벽히 방해해 내므로 보통공격으론 절대 상대가 안된다. 게다가 아사신은 2도류를 사용하여 라파를 한번에 죽일 수 있으므로 재빨리 3명중 한명을 빈사상태로 만들어야 한다. 그러므로 앞쪽에 배치한 접근전 캐릭터 두명을 난자로 만들어 아사신중 한명을 집중공격하여 빈사상태로 만들자. 그러면 쉽게 클리어할 수 있다.

에룸도어 : …그래 큐크레인이나 베리어스가 쓰러질만 해… 세리아 레디 오늘밤은 돌아간다! 이단자 람자여! 나의 성을 얻고 싶다면 린베리 성으로 와라! 기다리고 있겠다!

리파 : 오빠…

새벽녘

리파 : 오빠… 자 날이 밝았어요. 자주 둘이서 밤이 샐 때까지 여러가지 이야기를 했었죠… 여행하고 싶었어요… 생각해 봐요 자주 이야기 했잖아요… 전쟁이 끝나서 평화롭게 된다면 우리들 갈테나하족의 고향으로 돌아가 보고 싶다고… 기억해요? 오빠… 뭔가 이야기해 봐요…

람자 : 알마…

리파 : …뭐지 이건?

람자 : 설마… 라파의 마음과 반응하고 있는 건가…? 마라크의 죽음을 슬퍼하는 마음… 워그라프의 절망과 비장이 베리어스를 불렀다… 그렇다면…!

리파 : 너도 슬퍼해 주는거야…? 고마워…

람자 : 틀려… 리파 그건! 어?

마라크 : 우…

리파 : 오빠!

마라크 : 라파…? 여기는…? 도대체 어떻게…?

리파 : 오빠… 오빠… 다행이야…

마라크 : 아퍼 라파…

성석이 마라크를 살려낸다

'천명사 마라크 : 분명 그랬어… 정직한 마음을 가진자의 곁으로 돌아가라… 그 소리는 그렇게 말했어… '

람자 : 성석이 이런 곳에…?

'검사람자 : 성석은 신이 만든 것이 아닌 가장 사악한… 그래 루카비가 이 세계에 출현하기 위해 만든거라고 생각했다…

'천명사 마라크 : 누가 만들었지는 모르지만 중요한건 '사용하는 자'가 문제라는 건가…

람자 : 알마…

준비를 끝낸 북천기사단은 확장한 전선에 배치된 전군을 동원해 베스라 요새 공략을 실행하려 했다…

북천기사단 출병

마라크 : 무언가 엄청난 힘에 눌려버린 참혹한 사체뿐이야…

리파 : 하지만 그속에 당신의 동생은 없었죠?

람자 : …그래 어디에도 없었어.

마라크 : 이성에 있던건 확실해. 끌고가버린건가? 이성을 방문한 신전기사는 3명… 그이외는 보지 못했어… 루카비로 변신한 한명은 내가 쓰러트렸어. 그리고 또한명… 이즈루드는 사체가 되어버렸어. 그렇다면 나머지 한명이 데리고 갔다…?

마라크 : 그레바도스교의 총본산 뮤론드로 돌아간게 아닐까? 왜냐하면 녀석들은 교황 퓨네랄의 지시로 움직이고 있었잖아? 그렇다면 네 동생을 데려간 신전기사는 뮤론드로 돌아갔을 거야.

람자 : 그럴까…? 교황이 성석의 비밀을 알고있다고는 생각하지 않아. 그 증거로 워그라프는 마인 베리아스와 계약을 맺기 전에 성석의 비밀을 모르고 있었어… 게다가 이즈루드는 루카비와 싸워 죽은것처럼 보여.

마라크 : 무슨뜻이지?

람자 : 전쟁을 뒤에서 조종해 교회의 지배력을 강화한다… 분명 그건 교황 퓨네랄의 '야심'이겠지. 하지만 성

석을 모으고 있는건 조디악브레이브의 전설을 이용해 민중의 마음을 잡기 위해…

마라크 : 즉 교황의 '야심'조차 누군가가 이용하고 있다…?

라파 : 그의 여동생을 데려간 신전기사는 누구?

마라크 : 분명 신전기사단의 단장 볼마르프라고 생각해.

람자 : 아마도 그녀석이 원흉일 꺼야…

마라크 : 앞으로 어쩔 셈이지?

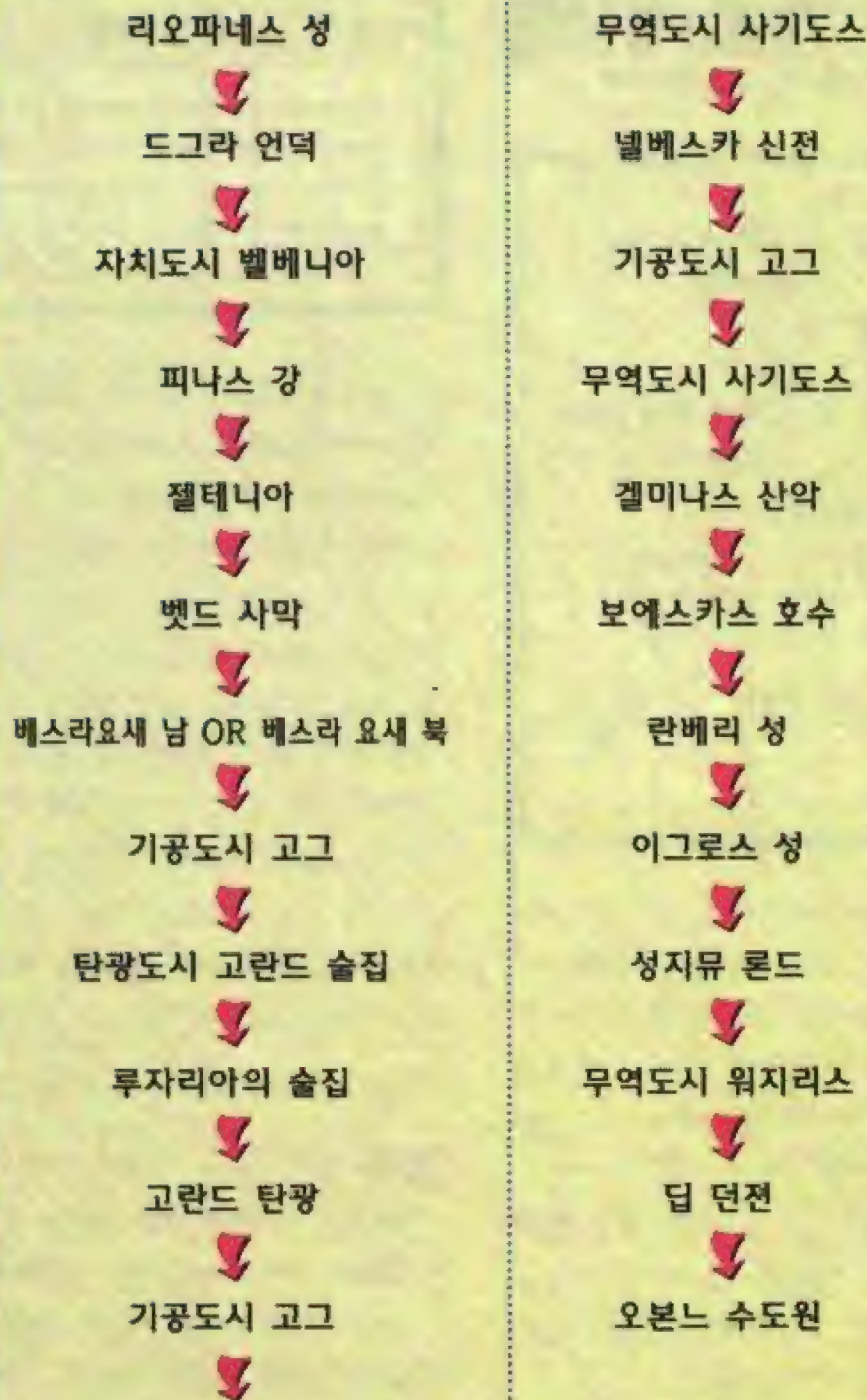
람자 : …젤테니아에 있는 디리터를 만나볼 생각이야.

마라크 : 그리무스납작의 뒤를 이어 흑양기사단의 단장이 되었다는 그녀석?

람자 : …디리터를 뒤에서 조정하고 있는건 교회와 신전기사단이겠지. 디리터는 볼마르프의 정체를 알고 있을까…?

CHAPTER 4 사랑에 모든 것을

플로우챠트

리오파네스 성
↓
드그라 언덕
↓
자치도시 벨베니아
↓
피나스 강
↓
젤테니아
↓
벳드 사막
↓
베스라요새 남 OR 베스라 요새 북
↓
기공도시 고그
↓
탄광도시 고란드 술집
↓
루자리아의 술집
↓
고란드 탄광
↓
기공도시 고그
↓
무역도시 사기도스
↓
넬베스카 신전
↓
기공도시 고그
↓
무역도시 사기도스
↓
겔미나스 산악
↓
보에스카스 호수
↓
란베리 성
↓
이그로스 성
↓
성지뮤 론드
↓
무역도시 워지리스
↓
딥 던젼
↓
오본느 수도원

젤테니아성

오란 : 의부님 지금 돌아왔습니다!

올란도백작 : 음… 무사했구나 오란.

오란 : 예 저는 괜찮습니다. 전선은 어떻습니까?

올란도 : 너도 알다시피 부참하다. 아군이 아군을 감시하지 않으면 싸우지 못할 정도야. 내 이름도 땅에 떨어질 정도지. 하하하.

오란 : 농담도… 그걸 이야기할 상대는 골타나 공작이겠지요. 의부님이 있었기 때문에 다른 장군들이 이곳에 있다고 모두들 이야기하고 있습니다.

올란도 : 주군에게 모든 충성과 목숨을 바친다. 이것이 올란도가의 가훈이야. 쓸데없는 말을 하지마라.

오란 : 죄송해요. 말이 심했습니다.

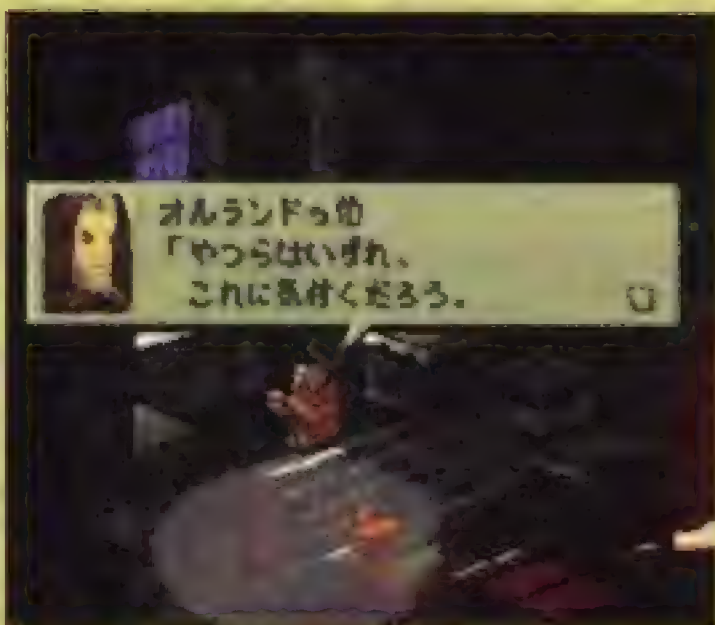
올란도 : 뭐 괜찮아. 그것보다 그건은 어떻게 됐지?

오란 : 기공도시 고그에서 성석같은 크리스탈이 발견된 것 돌아가신 추기경이 오십년 전쟁발기 제라모니아 고성에서 성석을 발견한 것은 사실이었습니다. 또한 신전기사단이 비밀리에 활동하고 있는 것같지만 무엇을 하고 있는 지는 불명입니다.

올란도 : 뮤론드에 심어둔 '풀(스파이)'은 어떻게 됐지?

오란 : 불행이도… 가능하면 교황

의 모략의 증거를 잡고 평화의 구실을 만들고 싶지만…

올란도 : 녀석들은 언젠가 이것을 눈치채겠지. 그때가 진짜 싸움일지도 몰라…

올란도 백작도 성석을!?

드그라칸던덕(ドーグラ峰)

남천기사단 경비병 : 우리들이 이 곳을 지키고 있는한 더 이상 앞으로 진행하지 못합니다.

난이도 : B
승리조건 : 모든 적을 격파하라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 나이트×1 궁사×1 용기사×2 흑마도사×2

이렇게 배치하라!

	마			
	마	원		
	람	접		

처음 적으로 등장하는 용기사만 조심하면 그리 어렵지 않게 이길 수 있다. 이동능력이 뛰어난 닌자 등으로 높은 곳에 위치한 궁병과 마법사를 없애면 매우 쉽게 되어 버린다.

자치도시 벨베니아 (自治都市ベルベニア)

신전기사 메리아돌 : 내 이름은 메리아돌! 동생의 원수를 갚으러 왔다!

람자 : 동생의 원수라니? 무슨 소리지?

메리아돌 : 모른 척할 생각이냐? 리오파스 성에서 네가 죽인 이즈루드는 내 동생이야! 퓨네랄 교황각하의 명령이 아닌 죽어간 동생을 위해 너를 치겠어!

동생의 원수를 갚으려온 메리아돌

난이도 : A
승리조건 : 신전기사 메리아돌을 쓰러트려라
출전멤버 : 3+2인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 디바인나이트 닌자×1 소환사×2 궁사×2

이렇게 배치하라!

제일부대

	접	마		람

제이부대

		마		
			아	

메리아돌의 기술은 무기를 부수는 것으로 위력은 100정도밖에 안되지만 아까운 무기를 날려버릴 수 있으므로 조심해야 한다. 지형적으로 매우 불리하므로 이동능력이 좋은 캐릭터를 이용해 메리아돌만 노리자. 메리아돌을 빈사상태로 만들면 그녀는 다음에 만나자면서 도망가 버린다. 적전체를 상대하려고 하면 한없이 어렵다.

메리아돌 : 쳇! 강하군… 위그라프가 질 만해…! 좋아 기억해둬! 다음에 만날 때야말로 네가 죽는다는 걸! 알았지?

피나스 강(フィナス河)

람자 : 이 강… 생각보다 깊어 보여. 이동에 주의하지 않으면 위험할 것같아…

난이도 : B
승리조건 : 모든 적을 격파하라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 초코보6마리

이렇게 배치하라!

제일부대

마	접	접		

제이부대

			마	접

이곳은 도전할 때마다 초코보의 색이 바뀌는데 적초코보와 흑초코보는 매우 공격력이 높으므로 노란 초코보가 많이 나왔을 때를 노리자. 초코보 5마리라고 얕보면 큰 수모를 당하게 된다. 우선 초코보는 매우 공격력이 높고 날아 다니거나 이동능력이 좋기때문에 조금만 데미지를 받아도 도망가서 초코케알을 쓴다. 가끔씩 우리보가 나오는 경우가 있으므로 그럴 땐 행운이라고 생각하자. 이곳의 적은 플레이어의 레벨에 맞춰서 등장한다.

젤테니아 성(ゼルテニア城)

디리터 : …'이단자'라 불리는 인간이 교회에 오다니 배짱 한번 좋은데?

람자 : 그래 나에겐 시간이 없어… 단도직입적으로 묻겠어 디리터. 너를 골타나군으로 집어넣은 교황이 노리

는 건 뭐지?

디리터 : 그걸 듣기 위해 위험을 걸고서 젤테니아에 온건가? …좋아 가르쳐 주지. 내 임무는 골타나 공작과 올란도 백작의 암살이야…

람자 : 뭐라고…!!

디리터 : 그렇게 큰소리 내지마… 원래 계획은 이래… 왕가나 귀족에 대해 불만을 가지고 있는 녀석들… 예를 들어 그 해여단같은 녀석들이 각지에서 반란을 일으킨다. 전쟁에 지친 민중은 점점 악화하는 국정에 대해 불안을 가지게 되겠지. 현재 상태론 어느 쪽의 진영도 서로의 영지에서 일어난 반란을 없애고 싶어하지만 그를 위해 병사를 나눌 수는 없어. 그러면 어떻게 될까? 이 긴장상태를 타파하기 위해 결말을 지으려 하겠지.

람자 : 최근 각지에서 빈번히 일어나고 있는 반란도 모두 교황의 계획인가… 게다가 결말을 지으려 베스라 요새로 집결하고 있으니 그대로 너희들의 계획이 이루어 지고 있군…

디리터 : 그래 …하지만 결말을 짓게하진 않아. 왜냐하면… 그 싸움 도중에 골타나 공작과 라그 공작이 누군가에게 암살당하게 될테니까. 물론 그 주변에 있는 요인들도 동시에 암살당해… 남천기사단의 올란도 백작 북천기사단의 성장군 잘바그 그리고 다이스다그경… 지휘관을 잃은 양 진영은 싸움을 그만두고 평화로의 길을 걷지 않으면 안되게 되고…

람자 : 거기서 교회가 양진영의 '중개인'이 된다는 말인가…

디리터 : 민중은 양손을 들고 그 중계를 환영하겠지. 게다가 전설의 조디악브레이브까지 포함되었어.

람자 : 하지만 성석은…

디리터 : 지금 교회에게 제일 방해되는 것은 람자 너야.

람자 : 너야말로 내가 가진 성석을 노리고 있는 거 아냐…?

디리터 : 나는 교회의 개가 아냐. 나는 내 의지로 움직여.

람자 : 무슨 뜻이지?

디리터 : 필요한 때는 꺼리낌 없이 널 죽인다는 거야. 하지만 안심해. 방법은 다르다해도 지향하고 있는 건 같아. 지향하는 방향이 일치하는한 너는 내 적이 아냐…

람자 : …나와 함께 가자.

디리터 : …미안해 그건 불가능해. 그녀에게는 내가 필요해.

람자 : 그녀?

디리터 : 취급하기 쉬운 쪽이 남는다면 왕자든 왕녀든 어느 쪽이라도 좋아. 교회는 한쪽으로 왕위를 주고 그 립자에서 조정… 괴뢰정부의 탄생 그게 교황의 진짜 목적이야.

람자 : 너는 너의 야망을 위해 오베리아님을 이용하고 있는 거야?

디리터 : …글세 나도 잘은 몰라 하지만…

람자 : 하지만?

디리터 : 그녀를 위해서라면 이 목숨을 잃는다 해도 아깝지 않아…

람자 : 디리터…

디리터 : 이상해?

람자 : 아니 그 말을 믿어.

들은 적 있는 목소리 : 이단자 람자에게 고한다! 이 교회는 완전히 포위됐다! 순순히 나와라!

람자 : 이 소리는 잘모인가?

교회에서 몰래 만나는 디리터와 람자

잘모 : 그대는 흑양기사단의 하이랄! 어째서 그대가 이곳에!?

디리터 : …모습을 보인 이상 살려서 돌려보낼 수는 없겠군! 해치우자 람자!

람자 : 그들은 교황의 모략따윈 모르고 다른 편에서 이용당하는 것뿐이야! 이유를 확실히 설명해 주면 알아줄 지도…

디리터 : …아직도 그렇게 바보같은 말을 하는거냐? 뭐 노력해 보라구!

잘모 : 자신이 하고 있는 일을 알고 있나? 녀석은 제일급의 이단범죄자야! 이단자를 도와준 자도 또한 그 죄를 추궁받게 된다! 흑양기사단의 단장인 자가 우리들에게 반항하겠다는 거냐?

디리터 : 알고 있어! 그래서 네녀석들을 모두 죽여버리려 하고 있는 거야!

잘모 : 뭐라고! 신을 두려워하지 않는 녀석! 그 행위는 이 세계의 질서를 어지럽히고 신이 만들어낸 자연의 진리에 거스르는 것을 의미하고 있다! 네녀석은 신에게 대항하겠다는 거냐?

디리터 : 뭐가 질서를 어지럽힌다는 거야? 네녀석이 말하는 '질서'따윈 네녀석들의 경우에 맞춘 '질서'밖에 안돼! 인심을 조정하기 위해 '신'의 이름을 이용해 만들어 낸 '질서'따윈 웃기지도 않아! 사람들의 약한 마음을 이용하는 너희들이 '신'을 말할 자격이 있느냐!

람자 : 더 이상 '신'의 이야기는 어떻게 되든 좋아! 그것보다도 '진실'을 보고싶어!

잘모 : 진실이라고? 면죄해달라고 이야기 하는 거냐? 우리들은 네녀석에게 추기경 살해와 성석탈취의 용의로 해명의 기회를 주려고 했어! 하지만 그 기회를 버린 건 너야! 도망친 행위 그 자체가 너의 용의를 확실히 해 준 거야! 우리들은 회의를 열어 이단자 람자 베올브를 유죄로 판명해 처형

을 결정했다! 지금에 와서 무슨 이야길 해도 늦어!

람자 : 치! 싸울 수밖에 없군!

난이도 : B
승리조건 : 잘모를 쓰러트려라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 디리터
등장하는 적 : 잘모 나이트×3
음양사×2

이렇게 배치하라!

		마	접	접
			마	접

성기사가된 디리터가 게스트로 출전한다. 잘모는 제일 꼭대기에 있기 때문에 마법이 아니면 맨 마지막에 죽이게 된다. 적들이 별로 어렵지 않으므로 천천히 죽여가면서 발모를 쓰러트리자. 귀찮다면 마법사의 강력한 마법으로 한번에 보내주자.

잘모 : 신이시여… 죄많은 자들에게… 천벌을… 내리소서…

디리터 : 앞으론 어쩔 셈이지 람자?

람자 : 젤테니아에 온 이유는 두가지야. 하나는 널 만나기 위해. 또 하나는 올란도 백작을 만나기 위해서야.

디리터 : 뢰신 시드를?

람자 : 교회의 음모를 폭로하기 위해 협력을 구할 생각이야.

디리터 : 어떻게?

람자 : 나에겐 교회의 부정을 폭로할 수 있는 강력한 '증거'가 있어.

디리터 : 그래 '겔모니크성전'이군!

디리터 : 이전 백작의 양자인 오란을 만났을 때 그는 증거만 있다면 교황의 음모를 막기위해 싸워준다고 약속해 주었어.

디리터 : …오란이란 말이지. 아 괜찮아 이 여자는 내 동료야. 나를 보좌하기 위해 뮤론드로부터 보내온 사람이 몇 명 있어. 그 중 하나지.

마도사같은 여성 : 보좌…? 당신을 감시하기 위해서에요.

디리터 : 어이 좀 봐달라구. 이 여자만은 모든걸 알고 있어. 골타나군 중에서 유일하게 신용할 수 있는 동료지.

여성 : 당신이 베울브가의 막내 람자군요. 내 이름은 발마우프라. 부탁해요.

디리터 : 그런데 무슨 일이지?

발마우프라 : 북천기사단이 움직이기 시작했어요.

디리터 : 목적지는 베스라 요새인가?

발마우프라 : 조금전 올란드백작이 베스라로 향해 출발했어요. 골타나공작도 베스라요새로 향한 것 같아요. …당신의 흑양기사단과 함께 말이죠.

디리터 : 한발 늦은 것 같군… 양쪽 군대의 싸움은 끝나지 않아…

람자 : 아니 아직 포기할 수 없어. 쓸데없는 피가 흐르기 전에 백작을 설득해보겠어.

디리터 : …여기서 헤어져야겠군. 람자.

람자 : 죽지마 디리터.

디리터 : 너야말로…

발마우프라 : 보내줘도 돼나요?

디리터를 감시한다는 마도사

디리터 : …녀석의 행동도 계산 속의 하나야.

발마우프라 : 친구까지 이용하는군요 당신은.

디리터 : 시끄러! 네가 뭘알어!

발마우프라 : 남자의 히스테리는 꼴불견이에요.

디리터 : 빨리 가!

벳드 사막(ベッド砂漠)

신전기사 발크 : 완전히 걸려 버렸군… 음 꽤 좋은 바람이야. 이거라면 반나절은 넘길 수 있겠지. 충분해.

발크 : …이거이거 이런 곳에서 너를 만나게 되다니.

람자 : 신전기사단이 이런 곳에서 뭘 하고 있는거지? 그리고 걸려 버렸다니 뭐가 걸렸다는 거지?

발크 : 알고 싶나? 그래 이제와서 안다해도 넌 아무런 조취도 취할 수 없을테니까 가르쳐 주지. 자 이거다!

람자 : 독인가…!

발크 : 그래. 분말형태의 독을 북천기사단의 지형에 바람을 이용해 살포한 것이다. 마셔버린 병사들은 죽진 않겠지만 몸상태가 망가져 제대로 싸우지 못하게 되겠지!

람자 : 골타나공작을 이기게 하는게 황제의 의지가 아닐텐데?

발크 : 그대로야. 북천기사단이 제대로 싸우지 못하게 된다면 남천기사단을 전멸을 위해 대부분의 병력을 요새로부터 불러내겠지. 그때를 틈타 골타나 공작과 올란도 백작을 암살하는거다. 물론 혼란을 틈타 라그 공작을 치는 방법도 준비해 두었지. 독에의한 혼란 덕분에 라그 공작을 암살하는 쪽이 간단하겠지.

람자 : 그딴짓을!

발크 : 기뻐하는 게 좋을걸? 전쟁이 끝난다구! 앞으로는 우리들의 권력의 중심에 서는거야! 민중도 그걸 원하고 있어! 너같은 귀족들에게 지배되는 왕

국따인 이젠 끝이야!

람자 : 그렇게 두진 않아! 내가 다른 방법으로 싸움을 말려보겠어!

발크 : 그렇게 말할줄 알았어!

독이 의미하는 것은?

난이도 : B
승리조건 : 신전기사 발크를 쓰러트려라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 기공사 궁사×2 나이트 ×2 흑마도사×1

이렇게 배치하라!

	마			
	마			
람			접	접

발크는 다른 성전기사단과는 달리 기공사이다. 그러므로 원거리 공격을 하거나 기공사의 기술인 돈무브 돈액션을 사용한다. 녀석은 공격후 계속 도망다니므로 재빨리 다른 녀석들을 없앤후 발크를 없애자. 발크의 총은 마법이 포함된 것으로 그 위력도 매우 높다.

발크 : 젠장! 나는… 이런곳에서 죽는… 남자는 아닐… 텐데…

람자 : 서둘러야해…

한편 베스라 요새에서는…

올란도백작 : 무슨 소리야? 모반의 용의라고?

남천기사단 : …부탁드립니다. 순순히 명령에 따라 주십시오.

올란도 : 그런! 어째서 내가 모반 따위를 일으키지 않으면 안되는거지?

골타나공작 : …안됐군 시드. 그대가 모반을 계획할 줄은…

올란드백작 : 제정신으로 하시는 말씀입니까? …모반 따윈 생각해 본 적도 없습니다.

골타나 : 증거가 있어. 네가 몰래 교회와 접촉하여 나를 실각시키려고 하고 있지 않았나!

올란도 : 그런! 도대체 누가 그런 거짓말을!

골타나 : 아직도 모르는 척할거냐! 네녀석의 배반을 한탄한 교황각하께서 일부러 가르쳐 주신거다.

올란도 : 각하! 그건 교황의 음모입니다!

골타나 : 음모라고? 그렇게 명백한 일을! 아니란 증거는 있나?

올란도 : 각하를 모신지 이미 20수년… 저를 신용하지 않으시다니…

골타나 : …분명 나는 그대의 기사단이 없다면 전쟁도 할 수 없어. 정말 안됐어 시드… 데리고 가라!

모반의 혐의…?

디리터 : 각하! 부르셨습니까?

골타나 : 계속해서 뮤론드와의 연락을 취해주게나. 교황의 조직만 손에 넣는다면 라그 공작을 실각시키는 건 식은죽 먹기…

디리터 : 교황각하의 의지는 이미 결정되어 있습니다. 안심하시길…

골타나 : 그래 수고 했다. 그리고 남천기사단의 지휘권을 그대에게 주려고 한다. 오늘부터 그대는 성기사다.

디리터 : 감사합니다.

골타나 : 음 부탁한다 디리터. 그대만이 희망이다.

디리터 : 맡겨주십시오!

역시 배후에는 디리터가

베스라요새 성벽남
(ベラス要塞城壁南)

남천기사단 : 너희들은 뭐하는 놈이냐! 어디서 침입했지?

람자 : 우리들은 북천기사단이 아냐! 올란도 백작을 만나러 왔다! 백작을 만나게 해줘!

남천기사단 : 올란도 백작을 만나러 왔다고? 그래 너희들이 골타나 공작각하를 암살하기 위해 고용된 놈들

난이도 : B
승리조건 : 모든 적을 쓰러트려라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 궁사×2 나이트×3 닌자×1 시프×1

이렇게 배치하라!

	마		마	
	접	접	접	

군? 바보들아! 올란드 백작이라면 이미 잡혀서 감옥 안에 있다! 하지만 걱정하지 마라! 곧 너희들과 만나게 해주마! 감옥 속에서 말이다!

요새에 들어가기 전에 남쪽을 공략할지 북쪽을 공략할지 결정하게 된다. 이쪽은 남쪽을 선택했을 때의 루트이다. 양쪽 높은 곳에 있는 적들을 없애버리면 나머지 나이트3명은 식은죽 먹기. 배치시 양쪽으로 닌자나 용기사 사무라이 등을 배치하면 간단하게 클리어할 수 있다.

람자 : 양군이 돌격하기 전에 어떻게든 해야해…!

베스라요새 성벽북
(ベラス要塞城壁北)

남천기사단기사 : 북천기사단이라고 하는 자들이 정면에서 공격해 오다니! 좋아 한번에 녀석들을 전멸시킨다! 가라!

난이도 : B
승리조건 : 모든 적을 쓰러트려라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 궁사×2 용기사×2 몽크×1 소환사×1

이렇게 배치하라!

	마		마	
	접	접	접	

적 용기사는 빨리 움직이지 못하므로 우선 놔두고 나머지 궁사와 소환사를 없애자. 역시 접근전 캐릭터로는 닌자류가 좋다. 소환사의 마력도 생각보다 높지 않으므로 크게 걱정할 필요는 없다. '먼저공격'의 어빌리티가 있다면 더욱 쉬울 것이다.

잘바그의 소리 : 이건 도대체 어떻게 된거지!?

잘바그 : 괜찮은가! 정신차려!

북천기사단기사 : 괘 괜찮습니다… 머리가 아플… 뿐입니다.

잘바그 : 어이 정신차려!

다이스다그경 : 모스픈그의 포자로부터 추출한 독을 공기 중에 살포한거야…

잘바그 : 형님!

다이스다그 : 걱정하지마 나는 괜찮아… 그것보다 각하는 어디있지…?

잘바그 : 전서부터 찾고 있었는데…

독에 중독된 병사들

라그 공작의 목소리 : 여기다… 잘바그 다이스다그…

잘바그 : 각하! 괜찮으십니까! 누구 없냐! 약사를 불러라!

다이스다그 : …기분은 어떠신가요?

라그공작 : 머리가 깨질 것만 같다… 가슴이 터질 것 같아. 하지만 괜찮아… 잠시 있으면 기분좋아 지겠지…

다이스다그 : 그러면 안돼죠…

라그 : 뭐? 우와! 무 무슨짓이야…!

잘바그 : 형님!

다이스다그 : 놀라지마 잘바그!

라그공작 : 네 네녀석… 배반할 생각이냐? 발바네스를 죽인건… 베올브가의… 집안을… 이어가는 것 뿐만이 아니라… 이 나를…

잘바그 : 형님… 설마 이 독도… 형이?

다이스다그 : 하아… 하아… 난 아냐. 베올브가 무대앞으로 나서는 것을 원하는 협력자들의 일이야…

잘바그 : 어째서 이런 일을…!

다이스다그 : 라그 공작은 전사했어… 그 유지를 우리들 베올브가가 이어가는 거다…

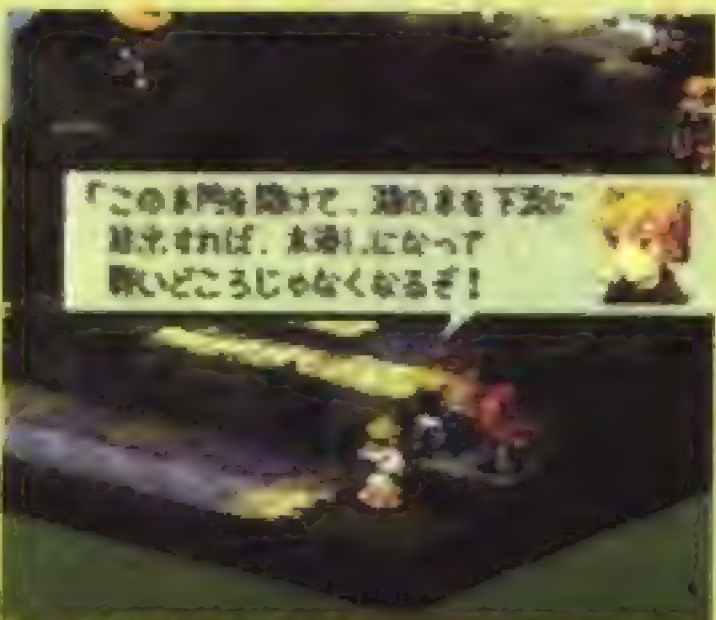
잘바그 : 하지만… 이런 모략이…

다이스다그 : 됐으니까 이 단검을 이근처에 굴러 다니는 녀석에게 쥐어줘라… 그녀석이 남천기사단이 보낸 자객이다… 아… 알겠지?

잘바그 : 형님!

라그 공작을 암살하는 다이스다그

베스라요새 수문앞
(ベスラ要塞水門前)

람자 : …그래 이 수문이야! 이 수문을 열고 호수물을 하류로 방출한다면 수침되어 싸울 곳이 없어지게 된다!

람자의 수문작전

람자 : 수문을 열려면 어떻게 해야

할까? …그래 저 수문의 양측에 있는 레버를 당기면 되는거야! 레버는 2곳에 있지만 우선은 적에게 당하지 않으면서 접근해야지…

람자 : 좋아 이렇게 당기면 되는거자…

람자를 이용해 당기자

람자 : 이걸 당기면 끝이야

난이도 : A
승리조건 : 베스라요새의 수문을 열어라
출전멤버 : 3+2인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 흑마도사×2
나이트×4 궁사×2

이렇게 배치하라!

제일부대

		마		
		접		
		접		

제이부대

		마		
		접		

적이 8명 등장하지만 레버를 지키고 있는 2명의 나이트는 움직이지 않으므로 그리 어렵진 않다. 2부대의 경우 빨리 마법사들을 없애고 올라가자. 1부대는 먼저치기 어빌리티를 준 접근전부대를 보내면 나이트들에게 전혀 공격받지 않을 수 있다. 모든 적을 없앤 후 람자를 이용해 두 개의 레버를 차례차례 당기면 된다.

이녀석과 반대쪽 녀석을 죽이고 수문을 열어라

오란 : 의부님! 의부님! 무사하셨군요!

올란도백작 : 나는 괜찮다. 이대로 무사해. 그대가 람자인가? 많이 자랐구나… 한눈에 알아봤다.

람자 : 저를 알고 계신가요?

올란도 : 물론이지. 기억하고 있지 않는 것도 무리가 아냐. 만난건 …그래 네가 3~4세 정도일 때였으니까. 내 검을 가지고 놀다 큰 상처를 입을 뻔했지만 발바네스에게 혼나서 울었었던가? 하하하… 잘 와주었다. 감사한다. …둘다 얼굴을 들게나.

오란 : 양군 모두 약간의 희생을 냈을 뿐 전투는 종결되었습니다. 그것도 모두 람자의 활약 덕분입니다. 전면충돌을 막을 수 있었습니다.

올란도 : 그렇군… 발바네스는 좋은 아들을 두었군. 모두를 대표해서 감사를 표하지 고맙다 람다.

람자 : 그런… 당연한 일을 했을 뿐입니다.

올란도 : 발바네스의 정신을 이었다고 보이는구나. 그녀석도 저세상에서 기뻐할 것이야…

발마우프라 : 도중에 죄송합니다만. 골타나 공작은 장군각하를 내일아침 처형할 계획입니다. 부디 빨리 도망가십시오.

오란 : 의부님 발마우프라님이 말하는 대로입니다. 여기는 우선…

올란도 : 알고있어… 골타나 공작이 그렇다면 난 여기 있을 수 없지. 내아들 오란아. 이 전쟁은 곧 끝난다. 나는 그와 함께 하려고 한다. 교황의 모략을 어떻게 해서든 방치하지 않으면 안돼…

오란 : 의부님! 저도 함께!

올란도 : 안돼. 너는 젤테니아에 돌아가 오베리아님을 보호하는거다. 오베리아님이야 말로 이나라의 왕위를 이을 정통의 후계자… 오베리아님을 보호하는 것이 너의 역할이다. 알겠지?

오란 : …알겠습니다.

올란도 : 괜찮겠지? 람자.

람자 : 물론입니다.

올란도 : 그럼 다른자에게 발견되기 전에 이 요새를 나가도록 하자.

올란도 백작을 구했다

골타나공작 : 어떻게 된거지! 도대체 누가 수문을 연거야…!

디리터 : 각하! 부르셨습니까?

골타나 : 음 빨리 병사를 오파 북천기사단을 공격해라!

디리터 : 수문으로부터 나온 물에 의해 싸움은 커녕 이동조차 할 수 없습니다.

골타나 : 그게 잘된거야. 그러니까 승리할 수 있어! 공격해 오지 않을 거라고 생각하고 있는 지금이 찬스다! 이번 기회를 놓친다면 다시 결전을 늦추게 된다.

디리터 : …그건 안돼지.

골타나 : 뭐라고? 으으… 네 네녀석!

디리터 : 누구도 당신이 왕이 되달

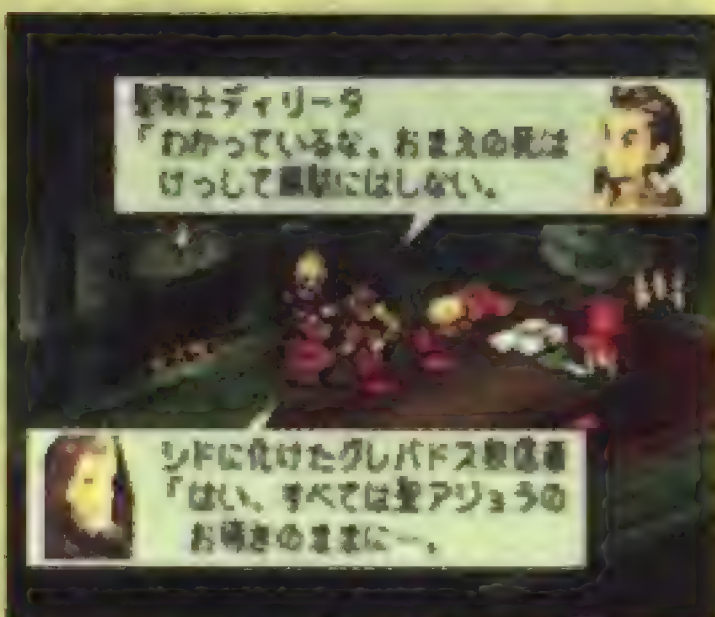
고 원하지 않아…!

골타나 공작을 암살하는 디리터

디리터 : 들어와라! 알고 있겠지? 네 죽음은 결코 헛된 게 아니다.

시드를 가장한 그레바도스교신자 : 예 모든 것은 성 아쥬라의 인도대로…

발마우프라 : 진짜 시드는 람자와 함께 성밖으로 도망갔어요.

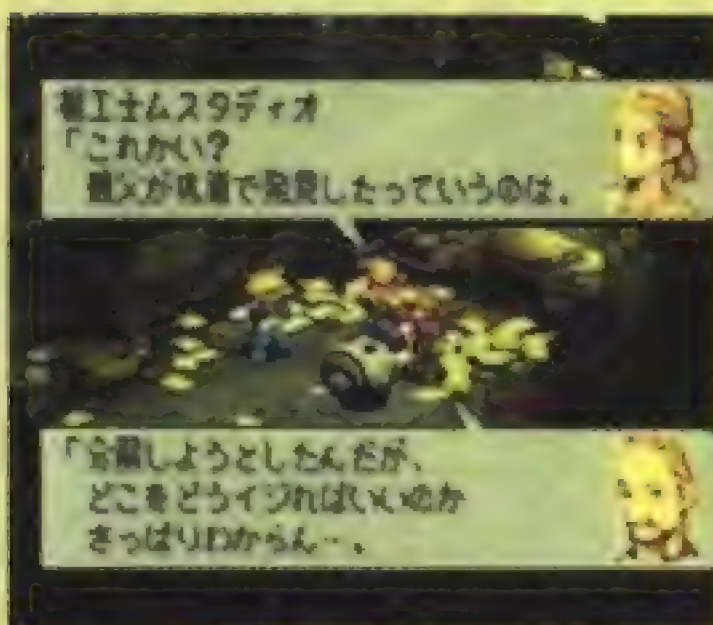
디리터 : 좋아 나머진 람자가 잘 해주길 빌어야지.

시드의 얼굴을 한 광신도

'지도자를 잃은 양진영에 대해 교황 퓨네랄은 휴전을 제안했지만 양군은 아직도 충분한 전력을 보존하고 있었기 때문에 그 제안을 거절했다… 그리고 나는 알마의 행방을 쫓아 란베리로 향했다…'

기공도시 고그

무스타디오 : 이거야? 아버지가 갱도에서 발견했다고 하는 게.

페스타디오 : 그래 저번주부터 발굴을 시작한 제57번 갱도에서 발견한 거야. 분해하려고 했지만 어디를 어떻게 해야할지 확실이 몰라서.

무스타디오 : 뭐야? 이철구슬은?

무스타디오의 아버지가 발굴해낸 이상한 기계

무스타디오 : 뭐야뭐야?

람자 : 성석에 반응한 건가…?

베스로디오 : 뭐지? 이 마크는?

무역도시 사기도스 (貿易都市サーギドス)

꽃파는 아가씨 : 저기 꽃 필요하지 않아요? 딱 1길 뿐이에요.

람자 : 예… 꽃?

아가씨 : 왜 그래요? 꽃 본 적 없다는 건 아니겠죠?

람자 : 무 물론이지.

아가씨 : 사 주실거죠?

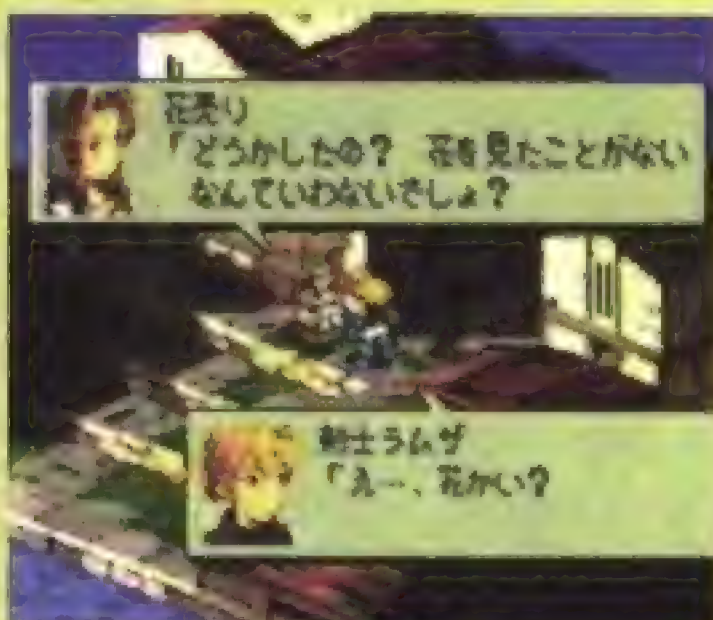
람자 : 1. 미안 필요없는데.
2. 좋아 사도록 할까?

1을 선택할 경우

아가씨 : 그래요… 어쩔 수 없군요.

람자 : 잘못한 건가?

2를 선택할 경우

아가씨 : 정말요? 고마워요! …이런 곳이니까 꽃을 사주는 사람은 별로 없어요. 아~아 어딘가에 날 이곳에서 구해줄 멋진 남자가 없을까… 앗 죄송해요. 당신에게 말해도 어쩔 수 없겠죠. 꽃을 사줘서 정말 고마워요. 그럼.

혹시 에어리스?

람자 : 이런 시대니까…

루자리아의 술집

주점의 마스터 : 어서오세요. 뭔가 마실래?

람자 : …그래. 그럼 우유를.

마스터 : 하하. 마음에 들었어. 술집에서 술을 시키지 않는 녀석은 처음이야. …수많은 전장을 헤쳐다녔군. 하지만 술은 마시지 않는다는 건가?

술집의 손님 : …그럼 그이야기는 정말이란말야? 골란드에 괴물이 있다는 건.

손님 B : 그래. 탄광은 폐쇄된 것 같아. 큰일이야.

손님 A : 이런 시대엔 기사단도 오지 못할텐데.

손님 B : 골란드에선 마을을 열고 헌터를 모으고 있다는 거야.

마스터 : 자네 헌터 아닌가? 돈이 될꺼야.

람자 : 돈은 어찌돼든 상관없지만 고통받고 있는 사람을 그냥 둘 수 없지.

마스터 : 호오! 멋진데? 아~ 이런 때 발바네스님이 살아 있었다면…

손님 A : 그런데 문제는 엄청난 실력의 헌터라도 상대가 되지 않는 녀석인 것같아.

손님 B : 그거 안됐군. 어떤 몬스터지?

손님 A : 호리드래곤이라는 것같아. 정말 희귀하지?

마스터 : 갈생각인가?

람자 : 응. 우선 갈 수 있는 데까지 가보겠어.

마스터 : 노력하라구.

기사같은 남자 : 탄광에 갈 거라면 나를 고용하지 않겠나?

람자 : 당신은 누구죠?

남자 : 내 이름은 베이오우프. 헌터

지. 나는 그들이 이야기한 호리드래곤을 뒤◎고 있어. 어때? 분명 도움이 될꺼야.

람자 : 1. 죄송하지만

2. 함께 가죠.

2를 선택할 경우

람자 : 좋습니다. 함께 가죠.

베이오후프 : 돈은 나중에 지불해도 돼. …좋아 가자구!

변경의 술집

참고로 이 이벤트를 보기 위해선 주점의 많은 일을 수행해 내서 트레저헌터와 모험자의 레벨을 많이 올려둬야 한다. 또한 무스타디오가 동료가 있을 때 고그로 가서 이벤트를 봐야 한다. 그후 탄광도시 골란드의 주점에 가보면 새로운 소문을 들을 수 있는데 이 소문을 들은 후 루자리아로 가면 위의 이벤트가 발생한다. 베이오후프를 동료로 만들기 위해서는 2번을 선택해야 한다.

고란드탄광 지하3층

난이도 : C
승리조건 : 모든 적을 쓰러트려라
출전멤버 : 3+2인
아군NPC : 베이오후프
등장하는 적 : 아이템사×5

이렇게 배치하라!

제일부대

	메	올	람	

제이부대

		접	접	

(메 : 메리어돌)

아주 쉽다. 아이템사는 총공격을 하지만 위력이 약하고 아이템을 사용해 회복한다 해도 간단하게 없앨 수 있다. 만약 베이오후프까지 데리고 왔다면 더욱 간단할 것이다. 적의 레벨은 아군에 맞추어 나오므로 레벨이 낮을 때 오는게 유리할지도 모른다. 적들이 잘 안보이므로 주의하자.

고란드탄광 지하2층

난이도 : C
승리조건 : 모든 적을 쓰러트려라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 베이오후프
등장하는 적 : 킹베히모스 베히모스
아이템사×1 시프×2

이렇게 배치하라!

접	메	올	람	접

아이템사가 브레이즈건을 가지고 있으므로 되도록 빼앗도록 하자. 그 외에는 별로 어려운 점은 없다. 적이 숨어서 잘 안보이므로 주의하자.

고란드탄광 지하1층

난이도 : B
승리조건 : 모든 적을 쓰러트려라
출전멤버 : 3+2인
아군NPC : 베이오후프
등장하는 적 : 아이템사×2 블루드래곤×2 우리보

이렇게 배치하라!

제일부대

	메	올	람	

제이부대

		접	접	

드래곤의 브레스는 거의 가드가 불가능하고 매우 강력하므로 재빨리 없애자. 아이템사들은 에릭사를 이용해 회복하므로 이것 역시 견제해야 한다. 계속해서 적 레벨은 우리와 비슷하다.

고란드탄광 갱도

화밀리어(하수인) 시노크 : 너희들이 그 성석을 가지고 있어도 의미가 없어… 목숨이 아깝다면 순순히 그 성석을 넘겨라!

베이오프 : 레제! 찾았다 레제! 기다리고 있어 지금 구해줄테니까!

성석을 빼앗으려 하는 알케오데몬

난이도 : C
승리조건 : 레제를 구출해 내라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 베이오후프
호리드래곤 레제
등장하는 적 : 알케오데몬 오츄×2
프레이그×3

이렇게 배치하라!

		접	아	
		올	람	

메리어돌은 무기 파괴기술을 가지고 있으므로 데리고 올 필요없다. 적 중 날개달린 오츄는 석화공

격을 하므로 주의하자. 알케오데몬의 기가플레어도 범위가 매우 넓다. 이후 베이오후프와 레제를 동료로 할 수 있으며 고그로 가면 이벤트가 일어난다. 또한 고그에서 이벤트 이후 넬베스카 신전으로 가려면 젤테니아 성 주점에서 새로운 소문을 들어야 한다.

기사베이오후프 : 고마워 람자. 네 덕분에 레제를 무사히 도와줄 수 있었어.

람자 : 당신은 이 드래곤을 찾고 있었군요.

베이오후프 : 그래 목숨보다 중요한 친구지. 정말 고마워. 넌 이걸 찾고 있었지?

람자 : 어째서 그걸…?

베이오후프 : 녀석들에겐 갚을 게 있어… 너와 마찬가지로.

람자 : 당신은 도대체?

베이오후프 : 난 너의 적이 아니야. 믿어줘.

람자 : …동료는 많은 쪽이 좋아. 저도 당신을 믿습니다. 자 이곳을 빠져나가죠?

기공도시 고그

무스타디오 : 정말로 그 성석으로 움직일까?

베스로디오 : 너도 봤겠지? 분명 움직일꺼야.

무스타디오 : 앗! 정말이야! 반응했다구.

무스타디오 : 역시 안되는 건가?

철거인 : 시스템 셋업 완료! 각부 이상없음! 주인님 명령은 무엇입니까?

무스타디오 : 우와! 말했어!

철거인 : 주인님 명령을 부탁드립니다!

무스타디오 : 람자 네가 명령을 내려봐.

람자 : 에? 내가 명령하라고? 싫어 무서워!

무스타디오 : 무슨 소리 하는거야. 주인님은 너잖아!

철거인 : 반복합니다 명령을 내리십시오!

람자 : 그럼… 그럼 춤춰!

무스타디오 : 저기말야…

람자 : 하 하지만…

무스타디오 : 추 춤추고 있어 이녀석!

무스타디오 : 이녀석 강할까…?

철거인 : 전 매우 강합니다!

람자 : 그럼… 그럼. 무스타디오를 해치워~

무스타디오 : 저기말야!

람자 : 우악! 피닉스의 꼬리! 피닉스의 꼬리 어딨어!

기공도시 고그 2

무스타디오 : 아버님 이 거대한 건 도대체 뭐죠?

베스로디오 : 제83번 갱도에서 발견한 것을 조성해 봤지만 음…

람자 : 천구체같은데…?

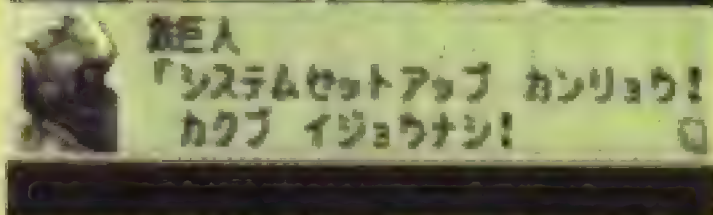
베스로디오 : 그렇게 말하고 보니 왠지… 음…

무스타디오 : 뭐야뭐야?

람자 : 또 성석과 반응한 것 같은데…?

베스로디오 : 뭐야? 이 마크는? …성석이군 역시.

람자 : 찾아내란 말이군 이런이란…

鉄巨人
「システムセットアップ カンリョウ! カクブ イジョウナシ!

성석에 반응하여 로봇이 깨어난다.

넬베스카 신전
(ネルベスカ神殿)

노동 7호·개 : 경보! 경보! 경보! 민간인의 출입은 금지되어 있습니다! 30초 이내에 이곳에서 떠나십시오! 이것은 예행연습이 아닙니다! 30 29 28… 22…시스템 에러발생! 3 2 1… 제노사이드모드 발동! 연구원은 재빨리 셀터로 피난하십시오!

노동8호와 똑같이 생긴 노동7호…개

난이도 : A
승리조건 : 노동7호…개를 쓰러트려라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 휴드라×2 코카트리스 ×3 노동7호

이렇게 배치하라!

	접	람		
	노	아	올	

(노 : 노동팔호)

노동7호는 한번 죽은 뒤 다시 부활한다. 하지만 HP는 1이다. 그러므로 노동8호의 차례가 오기 전에 녀석을 해치운 뒤 부활하면 노동8호의 원거리 무기로 공격하자. 적으로 나오는 코카트리스는 석화공격을 하므로 주의해야 한다.

넬베스카 신전2

람자 : 그런… 설마 이 드래곤이…?

베이오우프 : 이론보단 증거야. 지금 싸움에서 손에 넣은 '캔서'를 사용한다면 분명… 자 겁내지 말고 시험해 봐.

베이오우프 : 레제… 너지…?

레제 : …베이오우프 다시 이렇게 당신과 만나다니…

베이오우프 : 레제… 사랑스런 레제…

사람이 된 호리 드래곤 레제

기공도시 고그

무스타디오 : 설마 이게 '변형'하거나 하진 않겠지…?

람자 : 시험해 보면 알아요?

무스타디오 : 됐어 됐어!

소환된 크라우드?

소환된 젊은이 : 여긴…? 난 도대체…? 흐름에… 매우 거대한 흐름에 빨려 들어가서… 그 다음엔…?

베스타디오 : 음… 오래전 읽은 책이 있어… 아마도 이게 전송기겠지…

무스타디오 : 전송기?

베스타디오 : 그래 차원을 넘어 이 세계를 여행하기 위한 기계… 전송기야.

람자 : 그럼 그는 차원을 넘어 이 세계에?

베스타디오 : 아마도 그렇겠지. 그 증거로 저런 옷… 본 적 없다고.

젊은이 : 나는… 내 이름은 크라우드… 그래… 크라우드.

람자 : 나는 람자 저쪽은 동료인…

크라우드 : 당신들의 이름따윈 흥미없어. 내게 필요한건 전장이야. 그래… 나는 전사… 솔져야.

무스타디오 : 뭐라고? 가만둘 수 없는 녀석이군!

크라우드 : 우… 뭐지? 이 느낌은… 손끝이 찌릿찌릿해… 뜨거워… 눈 속이 뜨거워… 그만해… 그만해… 피로스….

무스타디오 : 뭐야? 위험한 녀석이잖아?

크라우드 : 가지 않으면 안돼… 그래 그장소에 가지 않으면…

무스타디오 : 뭐야뭐야? 저녀석은.

무역도시 사기도스

꽃파는 소녀 : 저기 꽃사지 않을래요? 겨우 1길이에요.

크라우드 : …

꽃파는 소녀 : 왜 그래요? …저 누구랑 닮았어요?

크라우드 : … 아니 아무것도 아냐.

꽃파는 소녀 : 뭐야 정말… 앗…!

크라우드와 에어리스를 닮은 꽃파는 소녀의 만남

마을의 악당 : 찾았어 에어리스… 오늘도 어머님을 위해 꽃파는건가. 수고하는군.

꽃파는 소녀 : 부탁해요 10일만… 아니 1주만이라도 좋으니까 기다려 줘요.

악당 : 웃기지마! 기한은 이미 넘었을 텐데! 빌려간 3만길 이자까지 합쳐서 돌려줘야겠어!

꽃파는 소녀 : 놔줘요!

악당 : 호… 잘보니까 꽤 괜찮은 여잔데! 이건 꽃을 파는 것보단 몸을 파는게 좋을 것 같군. 으히히히히히…

크라우드 : 그 손을 놔줘!

악당 : 뭐야!

크라우드 : 듣지 못했냐? 그 더러운 손을 놓으란 말이다!

악당 : 뭐야 넌? 이상한 꼴 하고서…!

크라우드 : 지금이야… 빨리 도망가.

악당 : 네녀석 누굴 놀리는거야!

크라우드 : 나랑 붙어보자는 건가…? 으… 으으!

악당 : 뭐야? 넌.

람자 : 크라우드! 괜찮아?

악당 : 젠장! 에잇 해치워라!

난이도 : B
승리조건 : 이방인 크라우드를 구조하라
출전멤버 : 4인
아군NPC : 크라우드
등장하는 적 : 몽크×1 시프×3
견습전사×2

이렇게 배치하라!

아	람	올	메

크라우드 : 잃어지게 하고 말았어… 중요한… 매우 중요한 것을…

람자 : 크라우드…?

크라우드 : 그때부터 난 내가 아니게 되었어. 지금의 나는… 누구지? 나는… 어떻게 해야하지? 이 아픔은 어떻게 해야하지?

람자 : 크라우드… 너의 세계에 너를 기다리고 있는 사람이 있지? 다른 성석의 힘을 사용한다면 너를 원래의 세계로 되돌려 보낼 수 있을지도 몰라.

크라우드 : …가자 람자. 여기엔 있을 수 없어. 가지않으면 안돼… 여기가 아닌 장소… 약속의 땅으로…

크라우드가 동료로

겔미나스 산악
(ゲルミナス山岳)

산적 폭렬단의 두목 : 여길 통과하고 싶다면 가진 돈을 전부 내려놓고 가. 이참 검을 내려놓고 말야. 그렇지 않으면 목숨까지 잃게 된다구!

산적 폭렬단의 일원 : 두목! 저녀석 '이단자' 야! 거기에 엄청나게 많은 상금까지 걸린 현상자라고! 돈은 모두 빼앗고 머리만 교회에 갖다 주는게 좋을 것 같은데?!

두목 : 그러고 보니 수배서에서 본 얼굴이군. 우리들이 상금사냥꾼 같은 짓을 하면 마음에 걸리지만 돈을 위해 해치워!

새로 동료가 된 올란도 백작의 위력을 충분히 맛볼 수 있다. 올란도 백작은 어빌리티가 거의 없으므로 적들을 전멸시키지 말고 한명

난이도 : B
승리조건 : 모든 적을 쓰러트려라
출전멤버 : 3+2인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 닌자×1 궁사×3 시프×2

이렇게 배치하라!

제일부대

		마		
	접	람		

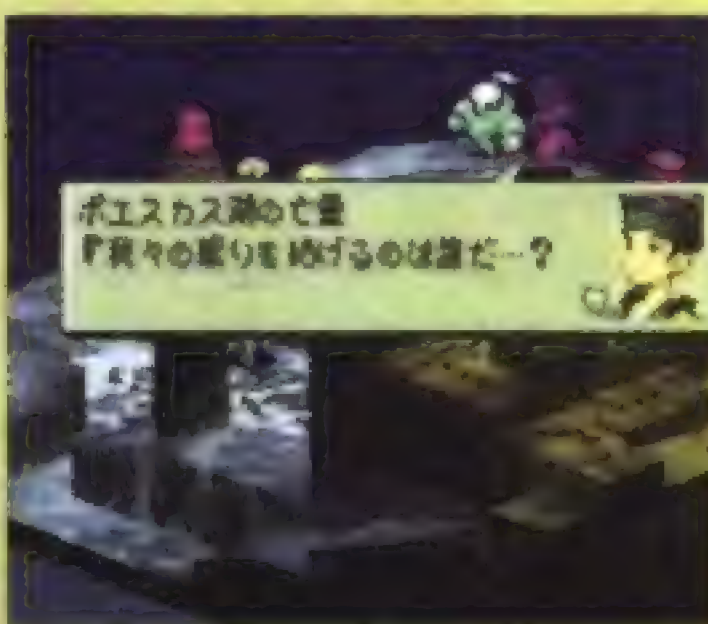
제이부대

			올	접

(올 : 올란도백작)

정도를 놔둔 후 크리스탈을 모아 어빌리티를 보충해 주자.

보에스카스 호수
(ボエスカス湖)

보에스카스호의 망령 : 우리들의 잠을 깨우는 건 누구지…? …! 네녀석은 성석을 가지고 있는가…? 그렇다면 그 성석을 넘겨라…! 그것이 있다면 우리들은 좀더 높은 차원으로 갈 수 있다…!

호수의 망령들

역시 별로 어렵지 않다. 단지 적들이 매우 높은 곳에 있으므로 이동능력이 좋은 접근전 캐릭터를 전열에 배치해 적궁사와 소환사 음양사를 처리하자. 나머지는 양쪽의 레브난트를 처리하면 된다.

난이도 : C
승리조건 : 모든 적을 쓰러트려라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 레브난트×2 궁사×2 소환사×1 음양사×1

이렇게 배치하라!

접		마		올
	접	람		

신전기사 로팔 : …그렇군 우리들의 협상에 응할 생각이 없단 말인가?

다이스다그 : 글쎄 우리들은 각하의 비원이었던 전국토의 통일… 즉 녀석들에게 오리나스왕을 진정한 왕으로써 인정할 때까지 우리들은 싸움을 그만둘 생각은 없다. 베올브의 이름이 이 땅에 있는 한 네녀석들 마음대로 두진 않아…

로팔 : 누구 덕분에 라그 공작을 암살했다고 생각하나?

다이스다그 : 이거 이상한 소릴 하는군… 라그공 암살은 남천기사단이 보내온 자객의 손에 의한 것일텐데… 그렇지 않으면 자객을 보낸게 너희들이란 말인가…?

로팔 : …끝까지 우리들에게 협력하지 않겠다는 겁니까…?

다이스다그 : 우리들이 제대로 싸우면 신전기사단등은 간단하게 쓰러트릴 수 있어. 그걸 잊지 말길 바란다…

로팔 : 우리들… 입니까? …그런데 베스라에서 북천기사단의 진지를 습격한 '독'이 무엇이었는지 기억하나요?

다이스다그 : …보스 그스의 포자로부터 유출한 독소라고 생각하는데…

로팔 : 그렇죠. 이 독은 대량으로

마시지 않는한 목숨을 잃을 리는 없습니다. 하지만 미량이라고 해도 장기간에 걸쳐 복용을 계속하면 중독사하는 일이 있지…

다이스다그 : …

로팔 : 중독사한다 해도 감기와 같은 증상을 일으키기 때문에 본인이 자각하는경우는 극도로 적고 눈치 챈다 해도 이미 늦어버릴 경우가 대부분입니다…

다이스다그 : …

로팔 : 분명 돌아가신 선친께선 감기에 걸려 돌아가신 것같던데.

다이스다그 : 무슨 소릴 하고 싶은 거지…?

로팔 : 다이스다그경은 독에 대해서도 자세한 지식을 가지고 있다고 들었습니다…

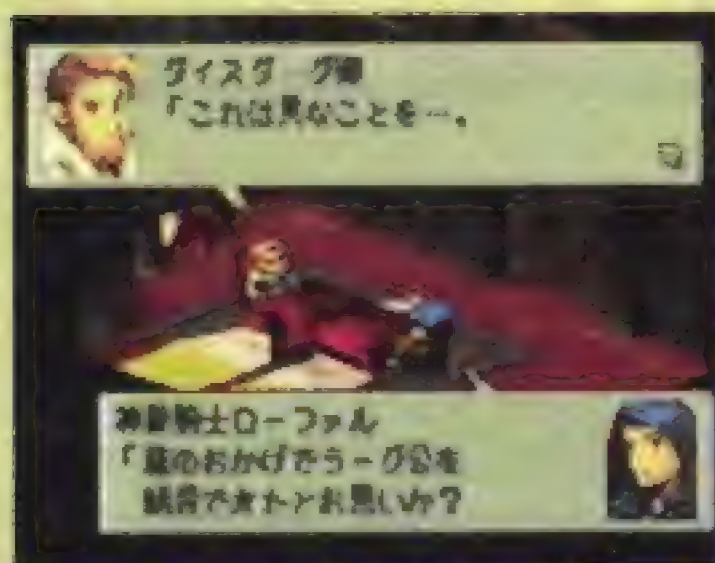
다이스다그 : …그러니까 무슨 소릴 하고 싶은거냐고!

로팔 : 모스 그스의 독에 감염된 사체를 매장하면 모스 그스가 피어난다고 합니다. 알고 계신가요?

다이스다그 : …

로팔 : …재미없는 이야기군요. 참 교황각하가 보내신 물건이 있습니다.

다이스다그경 : 이건…?

로팔 : 뮤론드에 전해지는 성스러운 크리스탈 조디악스톤입니다. 신뢰의 증표로써 교황각하께서 하사하셨습니다. 부디 받아주십시오.

신전기사단을 만나는 다이스다그

란베리성 성문앞
(ランベリー城 城門前)

람자 : 인기척이 없어. 무인의 폐허란 말은 사실인가? 입구가 열려 있는데? …묘한 분위기야. 이느낌은… 그래 큐크레인이나 베리아스와 대결할 때의 그거야…

젊은여성의 목소리 : 어서오세요 란베리 성에.

세리아 : 기다리고 있었어요.

젊은여성의 목소리 : 우리들이 가벼운 환영을 해드리죠.

레제 : 뜨거운 베제에서 죽여 줄테니까 도망가면 안돼요.

람자 : 젠장! 역시 함정이었어!

전에 나타났었던 그 무서운 여자들

난이도 : A
승리조건 : 모든 적을 쓰러트려라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 아사신×2 아판다×4
이렇게 배치하라!

	접		마	
	올		람	접

예상외로 별로 어렵지 않다. 올란도를 이용해 높은 곳에 위치한 세리아나 레제를 없애면 그만이다. 아판다의 경우 바이오를 사용할 수 있지만 거의 사용하지 못하고 죽는다. 참이나 스톱을 걸기 전에 빨리 없애 버리자.

세리아 : 여동생을 돌려받고 싶다면 용기를 내서 안으로 들어오세요!

레디 : 안에서 기다릴게! 빨리와~

람자 : 알마!

한편 성 안에선…

에룸도아 후작 : …베리어스도 큐크레인도 가버리고 말았어. 이걸로 살아남은 건 우리들뿐. 남은건 '협간'에 갇혀있는 아도라메네크 정도인가…

볼마르프 : 아도라메네크라면 걱정하지마. 곧 이쪽으로 소환될 테니까…

에룸도아 : 상응하는 '육체'라도 찾아냈나?

볼마르프 : 그래. 성석이 그 남자를 고른거야. 예전 '그들'이 '우리들'을 부른 것과 마찬가지로 '육체'를 고른 것은 성석 자신이니까.

에룸도아 : …그런가. 남은 건 그 '구극의 힘'을 가진 '피에 젖은 성천사'를 부활시키는 것 뿐이야… 그렇게 되면 성석의 힘을 빌리지 않더라도 … 아니 그에 상응하는 '육체'가 없더라도 자유롭게 오갈 수 있게 된다… '성천사'에 걸맞는 '육체'는 찾아냈는가? …아니면 그여자아이가 아닌가?

볼마르프 : 성천사에 걸맞는 '육체'는 하나뿐. 아마도 그아이가 틀림 없을꺼야. 나머진 '성천사'의 혼이 떠다니는 '사조로의 입구'를 찾아내야 할뿐.

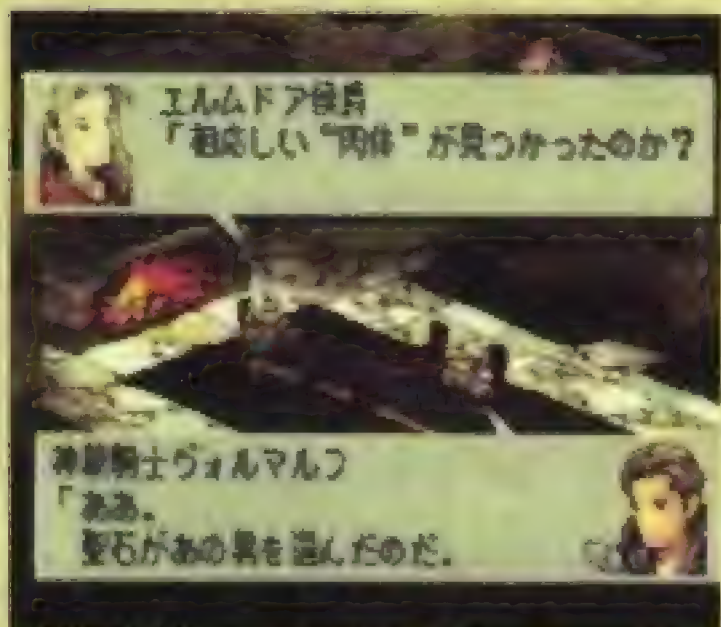
세리아 : 녀석이 왔습니다.

레디 : 성내로 불러들였지만 어떨까요?

에룸도아 : 기다리고 있었다 람자녀석! 리오파네스에서의 수모를 갚아주겠어…

볼마르프 : 흥분하지마. 녀석은 강해. 그 강력한 베리아스까지 당했다구.

에룸도아 : 내 일은 걱정하지마. 여기는 맡겨두라고. 너는 '사도로의 입구'를 빨리 찾아내.

볼마르프 : 알았어. 조심하라고.
에룸도아 : 좋아 가자!

'그 남자'란 과연 누구?

란베리성 성내

에룸도아 : 리오파네스 성에서 받은 그 굴욕을 갚아볼까?

람자 : 알마는… 내 동생은 어디있지? 어디있어!

에룸도아 : 알고싶나! 알고싶다면 나를 쓰러트리고 알아내 보시지!

난이도 : A
승리조건 : 에룸도아를 쓰러트려라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 아크나이트 아사신×2
이렇게 배치하라!

	아		마	
		람		
	올	접		

올란도를 이용하면 쉽게 끝낼 수 있다. 하지만 장기전으로 간다면 흡혈귀가 되는 아군이 늘어나기 때문에 어려워질 것이다. 아사신을 없애면 알테마데몬으로 변신한다. 그외에도 에룸도아는 모든 보통 물리공격을 회피해 내므로 주의해야 한다.

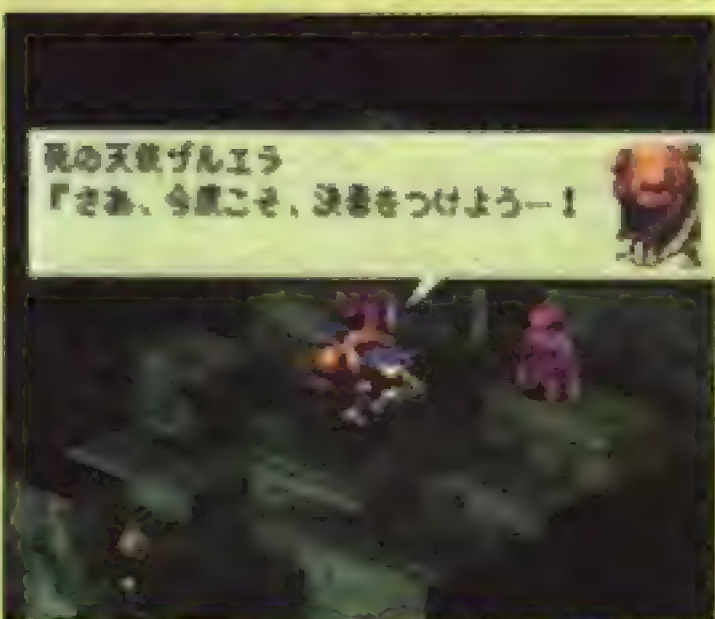
에룸도아 : 으… 부 분명 강해… 얕본건 아냐… 얕본건 아니지만… 역시 이 육체로는 무리인가… 지하다… 지하로 와라… 동생은 그곳에 있다…

알테마데몬으로 부활하는 아사신

람자 : 도망치게 둘 것 같으냐!

란베리성 지하묘지

람자 : 에룸도아! 단념해라! 네 녀석에게 이길 확률은 없어! 알마를 순순히 돌려줘!

에룸도아 : 크크크 바보녀석… 이 성에 네동생이 있을 것 같냐! 여기있는건 자… 사령뿐이다! 네 녀석도 이 묘지에서 사라지거라!

에룸도아 역시 루카비의 일원이었다

죽음의 천사 잘에라 : 자 이번에야 말로 마지막이다!

신전기사 메리아돌 : 어떻게 된거지? 후작이 괴물이었다니! 이게… 이게 성석의 힘이었다는 거에요?

람자 : 내가 말한건 사실이야. 이걸로 알겠지! 네동생 이즈루드는 그 사실을 눈치채고 녀석들과 싸우다 죽었어!

메리아돌 : 그런… 그런 일이! …아버지는 아버지 볼마르프는 이 일을 알고 있나요?

람자 : …

잘에라 : 후하하하하하! 네녀석이 볼마르프의 딸인가! 네 녀석도 이즈루드와 마찬가지로 우리들에게 상응하지 않는 '육체'였어. 하지만 네 녀석의 아버지는 멋진 '육체'였어…

메리아돌 : 그럼 아버지는…!

잘에라 : 그래 녀석은 우리들 암흑의 혈족의 일원. 네 녀석의 아버지가 아냐… 하지만 그런 일에 신경쓰지마 어차피 너도 람자와 함께 이곳에서 죽어야 하니까!

메리아돌 : 당신이 한말은 사실이었군요… 미안해요.

람자 : 괜찮아 메리아돌. 그것보다도 이즈루드의 원수를 갚자!

난이도 : A
승리조건 : 죽음의 천사 잘에라를 쓰러트려라…!
출전멤버 : 5인
아군NPC : 메리아돌
등장하는 적 : 궁사×3 궁사×3 나이트×3 궁사×3
이렇게 배치하라!

	아		마	
		접		
	올	람		

잘에라 역시 죽음의 선고와 잠공격을 하는데 어차피 빨리 끝내야 하므로 신경쓰지말고 싸우자. 나머지 언데드들은 무시하는게 좋다. 하지만 나이트들은 여전히 브레이크 기술을 사용하므로 조심하는게 좋다. 시드로 3대만 때리면 잘에라는 죽는다.

잘에라 : 하슈마림이여… 미안하

다… 나머질 부탁한다…

메리아돌 : …이 성석에 그런 비밀이 숨겨져 있었다니… '신기'라 해도 약간 이상한 크리스탈정도라고밖에 생각하지 않았어요… 성석을 모으는 것 역시 '기적'을 일으키기 위한거라고 생각하진 않았으니까…

람자 : 너도 이즈루드도 모르고 있었어… 위그라프마저도 자신이 루카비가 되기 전까진 모르고 있을 정도였으니까. …역시 생각한 대로야. 교황의 음모조차 볼마르프에게 이용당하고 있는거야.

메리아돌 : 녀석들이 노리는게 뭐죠?

람자 : 거기까진 몰라… 리오파네스성에서의 일처럼 마음만 먹는다면 한개의 기사단을 전멸시킬정도의 힘을… 가지고 있지만 그 힘을 겉으로 사용하진 않고 있어. 거기에는 무슨 이유가 있을꺼야.

메리아돌 : 그건 전설에 등장하는 루카비가 가장 흉악하고 누구도 쓰러트릴 수 없는 괴물이니까.

람자 : 그건 그래… 녀석들은 전설로만 전해지는 것 같은 '불사신의 악마'는 아닌 것 같아.

메리아돌 : 원래 전설따윈 대부분이 생각대로 과장된 거에요. 루카비도 단지 보통의 몬스터가 아닐까요?

람자 : 그렇다면 다행이지만…

메리아돌 : 이 성석을 맡기겠어요. 그 대신 나도 함께 가게해줘요. 아버지가 어째서 그렇게 된지 알고 싶어요. 그리고…

람자 : 그리고?

메리아돌 : 그리고 성석 '카프리콘'을 어째서 보낸건지… 어째서 다이스다그경에게 보낸건지 의문이에요…

람자 : 형에게? 어째서?

젤테니아성

험상궂은 목소리 : 어디냐! 어디로 도망쳤지!

다른 목소리 : 너희들은 저쪽을 찾아! 녀석은 탈옥할 때 상처를 입었어! 멀리 도망치진 못한단 말이다!

오베리아 : 오란! 괜찮아요? 엄청난 상처… 정신차려요…

오란 : 오베리아님 전해드릴 일이…

오베리아 : 이야기하지 말아요…

오란 : 부탁드립니다… 부디 들어주십시오… 골타나 공작을 살해한 것은 제 의부님인 올란도 백작이 아닙니다… 모반의 혐의를 뒤집어 쓴 의부님은 람자 베올브와 같이 베스라 요새를 탈출하여… 지금은 교황의 모략을 막기위해 싸우고 있을 것입니다…

오베리아 : 백작이 모반따위를 일으킬 리가 없다고는 생각했어요…

목소리 : 안돼요! 문이 열리지 않습니다!

다른 목소리 : 오베리아님! 무사하십니까!

목소리 : 부디 이 문을 열어주십시오!

오베리아 : 그렇다면 도대체 누가 골타나 공작을?

오란 : 그건…

남천기사단 기사 : 오베리아님! 다치신데는…! 여기있다!

성기사 디리터 : 너희들을 이 방에서 나가라.

기사 : 예?

디리터 : 방에서 사라지라고 말했지!

기사 : 하 하지만…

디리터 : 두 번 다시 말하지 않겠다!

기사 : 예

오베리아 : 부탁해요 오란에게 난폭한 짓 하지 말아요!

디리터 : 바보같은 짓을 했군 오란.

오란 : 아… 이 배반자 녀석!

디리터 : …어때? 너 역시 그걸 원하고 있을텐데? 자세히 주위를 둘러봐바. 정말로 슬퍼하고 있는 녀석따윈 한명도 없다고. 게다가 네 아버지도 죽은 걸로 해주었어. 누구도 쫓아가거나 하진 않아. 감사해 주지 그래?

오란 : 웃기지마!

오베리아 : 어째서… 이런 짓을?

디리터 : 말했지? 널 진정한 왕으로 만들어 주겠다고…

오베리아 : 거짓말! 당신은 날 이용하려 하고 있어요…!

디리터 : 내 말을 신용하지 못하겠나?

오베리아 : …

디리터 : 어떤거야? 오베리아.

오베리아 : 신용하고 싶어요… 하지만…

디리터 : 오란과 할말이 있어. 넌 네방으로 돌아가.

오베리아 : 부탁해요… 그에게 난폭한 짓은 하지 말아요…

디리터 : 알았어… 약속하지…

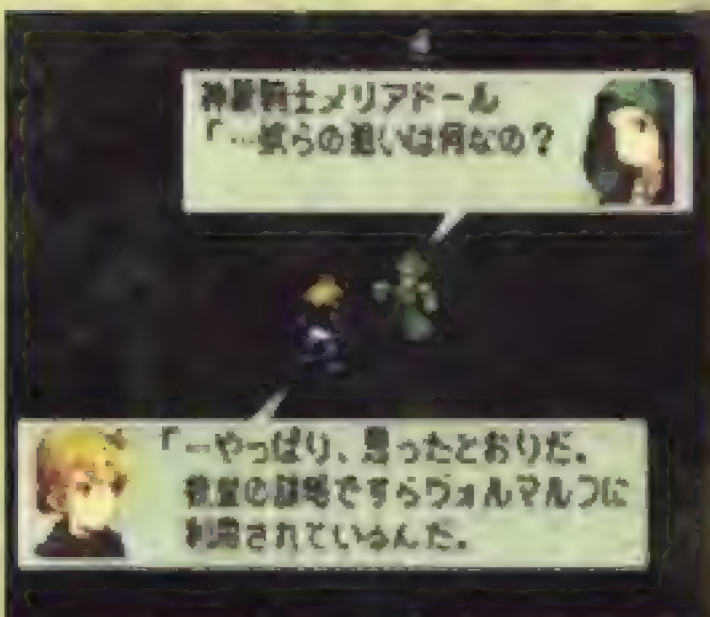
오란 : 그래 이젠 됐어… 의부님의 오명을 씻고 싶었을 뿐이야. 마음대로 하라고…

神殿騎士メリアドール
「…奴らの狙いは何なの？

「…やっぱり、思ったとおりだ。
教皇の陰謀ですらヴォルマルフに
利用されているんだ。

메리아돌이 동료가 된다

占星術士オーラン
「…オヴェリア様、
お伝えしたいことが…。

「…ひどい怪我、
しっかりして…。

상처입은 오란

디리터 : 무슨 소릴 하고 있지? 죽어주면 곤란해.

오란 : 이런 내게 어떤 이용가치가 있다는 거지?

디리터 : 넌 나를 섬겨야해.

오란 : 하하하… 웃기고 있군… 죽어도 거절하겠어!

디리터 : 아니 너는 나를 거스를 수 없어. …나는 북천 기사단을 쓰러트려. 쓰러트리고 전국을 평정해. 그리고 오베리아의 나라를 만드는거야. 물론 교황도 죽여. 난 교황의 개가 아니니까…

오란 : 진정으로 하는 소리야? 너는 도대체…?

디리터 : 나의 올바름을 너라면 인식할 수 있을 꺼야. 내가하려고 하는 것은 압도적으로 옳아. 이해하기 쉽잖아? 민중이 원하는 '영웅'따윈 어차피 그런거야.

오란 : 그를 위해 너는 모든 것을 이용한다…?

디리터 : 안돼나? 뭐야? 나를 죽일 꺼야? 네가 교황이 보낸 '자객'이란 건 알고 있어. 내가 배반하려 하면 즉시 나를 죽일 생각이지? 자 그 검으로 날 찔러. 어떻게 된거야? 덤비라고… 그렇지 않으면 이쪽에서 간다!

겁없는 디리터 하지만

발바네스의 묘

잘바그 : 이쪽이다.

약사 : 주인님 기다려 주세요.

잘바그 : …아버님. 이쪽으로 와라. 보여주고 싶은게 있다. 이거야… 그게 뭔지 알겠나?

약사 : 당연하죠. 이건 모스 그스라고하는 버섯이에요. 즉사할 정도의 맹독을 가지고 있는건 아니지만…

잘바그 : 역시…

약사 : 저기 주인님… 빨리 가죠?

잘바그 : 뭘 그렇게 떨고 있지?

약사 : 주인님은 모르시나보죠? 모스 그스는 사체에서밖에 살지 않는 버섯인데… 모스 그스가 핀 사체가 매장된 묘는 대대 기운이 좋지 않죠. 그 버섯이 피어난 대에서 집안이 망해버릴 정도라고.

잘바그 : 알겠어… 이젠 가도 좋아.

약사 : 예… 감사합니다.

잘바그 : 알겠나? 이 이야기는 절대 발설해선 안돼.

약사 : 당연하죠.

잘바그 : 아버님…

아버지의 묘에서 진실을 알게 되는 잘바그

이그로스성

람자 : …근위병이 없어. 상태가 이상한데… 이 초코보는 잘바그형의… 저거야…

다이스다그경 : 미치기라도 한거냐? 잘바그! 도대체 무슨 짓이야!

성기사 잘바그 : 형님! 형님이 그래도 베올브의 이름을 받은 자입니까!

다이스다그 : 라그공작의 이야길 하는거야? 내가 죽이지 않아도 죽었을 꺼야! 생각해봐? 다른사람의 힘을 빌리지 않으면 싸울 수 없는 녀석이었어! 그런 녀석이 전쟁을 시작한 것 자체가 큰 문제란 말야!

잘바그 : 주군을 죽인 것도 수치지만 내가 용서할 수 없는건 아버지의 일이야! 어째서 아버지를… 아버지를 암살하는 것 같은 비겁한 짓을 한거지?

다이스다그 : 무슨 소리야? 난 몰라! 모른다고!

잘바그 : 라그공작의 마지막 말… 잘못들었다고 생각했나…? 어째서지? 왜 아버질 죽인거야!

북천기사단기사 : 다이스다그님!

다이스다그 : 잘바그가 배반했다! 잘바그를 잡아라!

잘바그 : 형님!

람자 : 잘바그 형님!

형제의 대결

잘바그 : 람자! 내가 말한건 사실이었어! 형님은 자신의 야망을 위해 전쟁을 일으키고 게다가 라그공작까지 암살했다! 베올브의 이름을 더럽힌 이 행동을 용서할 수 없어!

잘바그 : 잘바그 형님!

다이스다그 : 멍청한 것들! 어째서 날 따르지 않지? 왜 나에게 거역하는거야! 힘을 가진자가 가지지 않은자를 지배하는건 당연해! 그건 가진 자의 책임이야! 예전 힘을 가지고 있던 왕가도 지금은 떨어질 때까지 떨어졌다! 힘을 가진 우리들이 왕가를 차지해 대신하는건 당연한게 아닌가! 그게 올바른 힘의 사용법이야! 어째서 그걸 이해하지 못하지?

잘바그 : 형님은 '정의'란 마음을 가지고 있지 않은거야? 베올브는 정

의를 위해 검을 휘두르는 자에게만 부여되는 용사의 칭호! 형에겐 그 자격이 없어!

다이스다그 : '정의'라고? 그런 단어 입 밖에 내기도 부끄럽다! 그런 아름다운말로 백성을 다스리는게 가능한 것 같으냐! 네가 그렇게 검을 휘두르는게 누구덕분이라고 생각하지? 영웅이라고 불리는건 누구 덕분이야! 모두 나란말이다! 내가 손을 더럽힌 덕분에 너는 그 입상에 있는 거야! 감사를 해도 모자를 판국에 네가 그런이야길 하다니. 넌 자격도 없어!

다이스다그 : 그… 그런… 너희들이 방해만 하지 않았어도… 이 이봐리스는 베올브가의… 것이… 되었을꺼다… 바보같은….것들…

다이스다그도 루카비로?

아도라메레크 : 크크크… 그렇단 말이군… 그런거였어… 바보같은 동생이여… 죽기 전에 가르쳐 주마… 그래… 발바네스는 내가 죽였어… 내가 죽였다고… 겨우 베올브가 군림할 찬스가 왔는데 그 전쟁 바보 녀석… 그러니까 죽여버린거야… 크크크… 아무리 검의 달인이라도 독에겐 당하지 못한다는 이야기야… 이번엔 네 차례다… 날 따르지 않은걸 후회하는게 될꺼야!

다이스다그는 디펜더를 가지고 있으므로 뺏을 수 있다면 빼앗도록 하자. 가만히 놔두면 잘바그가 죽어버리므로 그 전에 빼앗아야 한

난이도 : A
승리조건 : 큰형 잘바그를 없애라
출전맴버 : 5인
아군NPC : 아크나이트 잘바그
등장하는 적 : 룬나이트다이스다그
나이트×5

이렇게 배치하라!

			람	
아	메	올	노	

다. 노동 8호는 원거리 공격용으로 데려와도 되지만 넌자같은 캐릭터를 데려오는것도 좋다. 잘바그를 쓰러트리면 그의 몸을 통해 아도라메레크가 부활한다. 연속전투로 이루어지므로 주의해야 할 것이다. 아도라메레크는 다크호리 등의 마법과 상태이상 공격을 하지만 그리 어렵진 않을 것이다.

아도라메레크 : 젠장!! 아직…불완전했나… '피에 젖은 성천사'만 있다면… 이렇게… 되지않았을…

람자 : 베올브가도 더 이상 끝이야… 아니 집같은 건 상관 없어… 중요한 건 어떻게 사느냐야… 알마… 알마를 구해내야해…

성지뮤론드
(聖地ミュロンド)

교황퓨네랄 : 네녀석… 배반이냐…

볼마르프 : 저항하지 않고 순순히 복종하면 목숨을 잃진 않았을 꺼다. 이쪽 역시 이런 과격한 방법을 택한건 본의가 아니지만 나에게 남겨진 시간은 너무나 적어.

퓨네랄 : 무…무슨 소리지?

볼마르프 : 성석을 모으기 위해 네녀석에게 협력해 왔지만… 대부분의 성석을 그 꼬맹이에게 빼앗긴 지금와선 그 협력도 끝이란 말이다.

퓨네랄 : 구… 구해줘…

볼마르프 : …그 상처는 깊지만 치명상은 아니다. 바로 치료하면 괜찮아질꺼야. 자 살고 싶다면 말해. 뮤론드로의 입구는 어디 있지? 네 녀석은 알고 있을텐데!

퓨네랄 : 오본누아… 그 지하 서재의 최하층에 봉인된 마법진이 있다…

볼마르프 : 봉인을 피는 법은?

퓨네랄 : 몰라… 있다고 해도… 그 성전 속에…

볼마르프 : 또 그 꼬맹이가…! 네녀석은 더 이상 쓸모없어.

퓨네랄 : 부탁해… 살려줘.

교황을 죽이는 볼마르프

신전기사단 마도사 : 멈춰! 승병 이외는 출입금지다! 성뮤론드 사원에 무슨일이지? 이름과 신문을 밝히고 빨리 용무를 말해!

람자 : 내 이름은 람자! 람자 베올브다! 신전기사 볼마르프에게 잡혀간 내동생 알마 베올브의 신병 반환을 요구한다!

마도사 : 이단자 람자인가! 정면으로 오다니 멍청한 놈! 네녀석에게 내려진 형을 이곳에서 집행해 주마!

적백마도사는 산술사의 어빌리티를 가지고 있으므로 마법효과 범위가 매우 넓고 언제 공격당할지 모른다. 또한 적 풍수사들은 브레이크 기술을 쓰므로 귀중한 무구는

난이도 : B
승리조건 : 모든 적을 쓰러트려라
출전멤버 : 3+2인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 백마도사×1 풍수사×2
소환사×1 화술사×2

이렇게 배치하라!

제일부대

			마	
	람	아		

제이부대

울	메			

잘 보존하도록 하자. 1 2부대 모두 왼쪽에 배치해야 위로 올라가기 쉽다. 적이 매우 높은 곳에 있으므로 원거리 유닛트는 매우 불리하다.

람자 : 알마… 지금 가겠어! 기다려 줘…!

뮤론드 사원 대강당

볼마르프 : 네 녀석이 람자인가… 우린 이번이 첫만남이었던가? 디너에라도 초대해야 하겠지만 바빠서 말야… 용서해 달라구. 그래서 널 상대하고 있는 시간이 아까워. 용건만 말하지. 동생을 되돌려받고 싶다면 네 녀석이 가지고 있는 '게모니크 성전'과 모든 성석을 넘겨… 말해두지만 네 녀석은 이 요구를 거절할 수 없어… 그렇지 않으면 동생의 목숨은 없다고 생각해라. 자 내 말을 이해했다면 빨리 넘겨주실까?

람자 : 알마는 어디야! 어디있지? 무사한 모습을 보기 전엔 넘겨줄 수 없어.

볼마르프 : 내가 한 말이 들리지 않았나? 네 녀석에겐 '거부권'이 없단 말야. 다시한번 말하겠다. 성전과 모든 성석을 넘겨!

람자 : 성전만이야! 성석은 알마의 모습을 확인한 후야!

볼마르프 : 어때?

로팔 : …있습니다. 괜찮아요 간단한 주문입니다…

볼마르프 : 좋아 그것만 있다면 너석들은 쓸모없어… 이대로 살려둬도 되겠지만 베리어스의 원수를 갚아볼까…

람자 : 속인거냐!?

볼마르프와의 첫대면

람자 : 어째서 알마를 살려두지?

볼마르프 : 뭐라고?

람자 : 자신의 아들까지 간단하게 죽인 네가 어째서 알마만은 살려두는 거냐!

볼마르프 : 그건 네가 알 필요 없어. 알고 싶다면 나를 쓰러트려보라구.

메리아돌 : 아버지… 당신은 정말로 아버지인가요?

볼마르프 : 물론이지 내 딸아. 어째서 네가 '그쪽'에 있는거지? 도대체 언제부터 내 적이 된거지?

메리아돌 : 그건 지금의 아버지가 예전의 아버지와 틀리기 때문이에요.

볼마르프 : …무슨 소리지?

메리아돌 : 란베리에서 에룸도어 후작은 성석을 사용해 괴물로 변신했어요. 리오파네스 성에서 사람들을 죽이고 이즈루드를 죽인건 아버지이죠?

볼마르프 : 날 괴물이라고 말하는 거냐…! 우리들을 괴물이라고 말하는 거야!

메리아돌 : !! 역시 당신은 아버지가 아니었군요…

난이도 : B
승리조건 : 신전기사 볼마르프를 쓰러트려라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 디바인나이트볼마르프 디바인나이트로팔 소서리크레티앙

이렇게 배치하라!

		메	노	
	아	올	람	

크레티앙은 드래곤로드를 가지고 있으므로 가능하면 빼앗자. 하지만 적 두명이 디바인 나이트이므로 아군의 무기를 지키는 것이 더 중요하다. 신전기사단 중 한명만 죽이면 모두 도망가므로 무기를 빼앗은 뒤 빨리 한명을 집중공격해서 아군의 피해를 최소한으로 막자.

볼마르프 : 여기서 당할 수는 없어. 우선 퇴각한다!

람자 : 도망치냐! 비겁자 녀석!

뮤론드 사원 지하묘지

볼마르프 : 더 이상 네녀석과 놀아줄 시간이 없어… 여기서 헤어지고 싶지만 이대로 가만있을 네가 아니겠자… 역시 네 녀석은 이곳에서 죽어주지 않으면 안돼. 나의 충실한 종들이 네녀석을 상대해 줄꺼다… 정확히 준

데몬들을 불러내는 볼마르프

비된 것처럼 여기 관도 있군… 네 녀석도 이곳에서 영원히 잠드는게 좋아…

볼마르프 : 그리고… 네 녀석의 상대는 이 남자가 할 것이다…

람자 : 잘바그형!

볼마르프 : 이 남자는 네녀석의 형을 버리고 우리 일족의 일원으로 다시 태어났다… 이 남자와 싸울 수 있을까…? 하하하하하!

람자 : 이런 비겁한…!

볼마르프의 목소리 : 잘바그여… 눈앞에 있는 그 꼬맹이를 죽여라! 살려서 이 사원에서 나가게 하지마라!

람자 : 형님! 잘바그 형님! 정신차리세요 저에요!

잘바그 : 거기 있는게… 람자냐? 여기는… 도대체… 어디지? 어두워서… 잘… 모르겠어. 나는… 무엇을 하고 있지? 서있는지… 앉아있는지… 손발의 감각이… 전혀 없어…

람자 : 형! 형님음 볼마르프에게… 루카비에게 조정당하고 있는거에요!

잘바그 : 나는… 너와… 싸우고 있는거야…? 어째서지…? 도망쳐 람자… 그렇지 않으면… 나는… 나는… 너를 죽일지도… 몰라…

람자 : 형!

난이도 : A
승리조건 : 잘바그를 쓰러트려라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 잘바그 알케오데몬×2 알테마데몬×1

이렇게 배치하라!

		접	노	
	아	올	람	

잘바그는 에룸도아처럼 흡혈공격으로 아군을 흡혈귀로 만드므로 장기전은 불리하다. 그러므로 람자와 올란도 메리아돌을 이용해 단번에 없애자. 데몬들은 행동이 늦으므로 그전에 해치우는게 좋다.

잘바그 : 미안해 람자… 괴롭게… 만들었구나… 알마를… 알마를 구해줘… 너만이… 희망이야. 갈게… 람자… 안녕… 고마워…

람자 : 형엉!

교황 퓨네랄 : …누군가…

람자 : 너무해…

퓨네랄 : 살려줘… 살려줘.

람자 : 정신… 정신차려요!

퓨네랄 : 사… 신전…

람자 : 녀석들의 행방을 알고 있나? 어디지! 어디냐고!

퓨네랄 : 오… 오본느…

람자 : 오본느 수도원인가…

교황에게 볼마르프의 행방을 듣게된다

무역도시 워지리스

기사 : 그래서 이번 일은 대성공이야!

백마도사 : 자랑은 아니지만 뭐 제 덕분이죠!

마스터 : 흠 미니멈 백작도 힘들겠구만.

술집의손님 : …그럼 그 이야긴 진짜였어? 그 섬의 보물전설은…

손님B : 그래. 왠지 그 깊은 동굴에는 매우 비싼 보물이 숨겨져 있다는거야.

손님A : 흠… 하지만 그런 동굴엔 트랩이 많지 않나?

손님B : 트랩뿐만이 아냐. 무서운 마도사가 있다는 이야기야.

손님A : 우와~ 목숨이 몇 개있어도 모자르겠구만.

손님B : 뭐 겁쟁이 녀석에겐 무리겠지만. 그래도…

손님A : 근데 무슨이름이었지 그동굴? 데… 데… 데포던전?

손님B : 그렇게 말하자면 '딥던전'이겠지?

기사 : 뭐야? 내가 있으니까 일이 성공한거야!

백마도사 : 뭐야! 잘난 것처럼! 한 것도 없으면서! 구경할 일 아니니까 빨리 저쪽으로 가요!

딥 던전

워지리스의 이벤트를 본후 지도에 새롭게 표시된다. 이곳은 10개의 던전으로 구성되어 있으며 처음에 들어갈 때는 nogias밖에 들어갈 수 없지만 그 안에서 통로를 찾아냄으로써 다른 던전으로 갈 수 있게 된다. 하지만 통로의 위치가 할 때마다 바뀌며 내부가 보이지 않기 때문에 매우 진행이 어렵다. 또한 적의 레벨이 무조건 아군의 최고 레벨보다 20정도 높게 나오고 적들도 8명 이상 나오며 맵 도처에 함정까지 숨겨져 있으므로 정말로 어렵다. 적을 없앤 후 나오는 크리스탈이 많아질수록 내부가 밝아지긴 하지만 그렇다고 통로가 보이는 것은 아니다. 최강의 파티를 데리고 가자. 만약 통로를 찾기 전에 모든 적을 없애면 그대로 밖으로 나오게 되며 통로를 찾은 후 전멸시키면 다음 던전으로 이어진다. 아래의 내용은 셀렉트로 설명을 들었을 때의 내용이며 보스가 있는 10층은 분석해 두었다.

1. nogias

'시작'이란 항상 단순한 것을 계기로 일어난다. 비록 그것이 우연히 발견했다고 하더라도'

2. terminate

'임무를 방치하는 것이 최선책이라고 하자 다만 '각오'라는 말의 의미를 알고 있다면 말이다'

3. delta

'인생에서 막히게 되면 시간이 해결해줄 경우도 있겠지… 하지만 길이 막히면? 웃으면 된다 단, 소리는 내지 마라'

4. valkyries

'자신의 목숨과 바꾸어 다른 사람의 목숨이 구해진다. 이것을 바꾸어 말하면 다른사람의 목숨과 바꾸어 자신의 목숨이 구해진다는 것이다.'

5. mlapan

'모든 것이 사라진다 해도 냄새만은 남아 기억으로써 영원히 새겨지는 것이다.'

6. tiger

'인간에게서 이성을 빼앗는다면 과연 야생으로 돌아갈까? 답은 NO. 왜냐하면 나긋나긋함이 없기 때문이다'

7. bridge

'여러가지 방법이 있는데도 불구하고 '다리'라는 것이 한 개로 되어버린 죄는 무겁다'

8. voyage

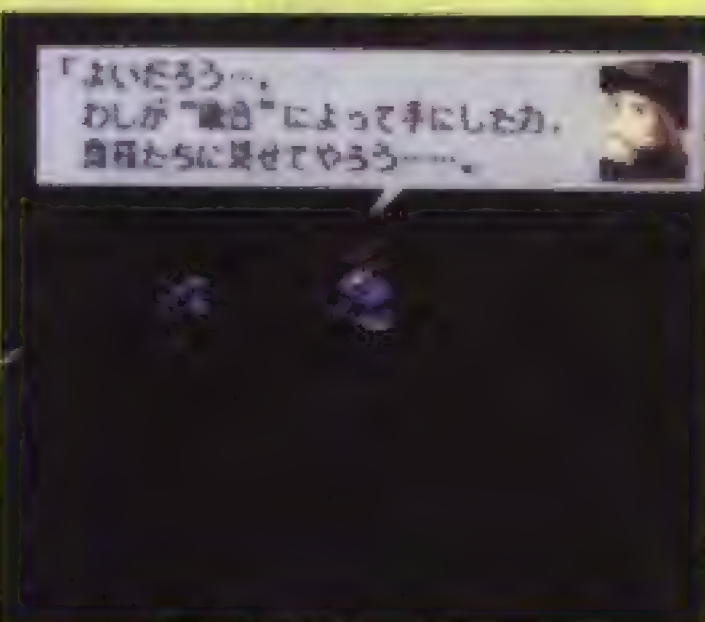
'답을 발견해 내는 것 이외에 '여행'으로부터 얻어지는 것이 또 있을까…?

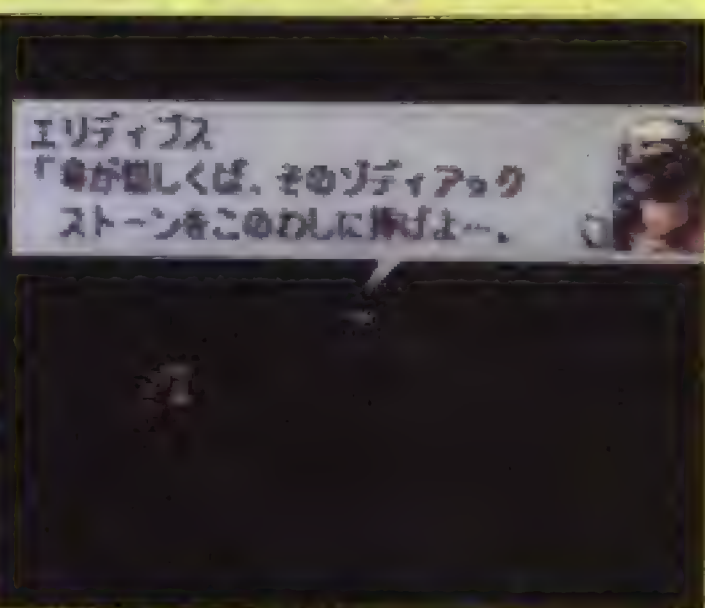
9. horror

'공포를 인간에게 전하는 것은 불가능하다. 단지 살짝 가르쳐 주는거라면 가능할지도 모르지만…'

10. end

'일이 끝나는 것에 의미따윈 없다. 왜냐하면 이유가 없다는 것에 의미 따위가 있을리 없기 때문이다.'

마도사 에리디브스 : …내 명상을 방해하는 자는 누구지? 음… 조디악 스톤의 파동을 느낄 수 있어… 너희들의 목적은 조디악 스톤인가? 좋아… 내가 '융합'에 의해 손에 넣은 힘! 너희들에게 보여주지…

이 할배는 누굴까?

에리디브스 : 목숨이 아깝다면 그 조디악스톤을 내게 바쳐라… 그렇지 않으면 너희들은 인간의 몸의 약함을 고통과 함께 느끼게 될 것이다!

루카비로 변신!

이곳까지 올 정도의 실력이라면 별 어려움 없이 이길 수 있다고 생각한다. 보스를 쓰러트리면 13번째 성석인 '땅꾼좌의 성석'인 서펜타리우스를 얻게되고 비브로스가 동료로 된다.

난이도 : A
승리조건 : 에리디브스를 쓰러트려라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 에리디브스 비브로스 아판다×4

에리디브스 : 바 바보같은… 내가 패할리는…?

오본느수도원 지하서재 지하4층

로팔 : 너희들은 이곳을 지켜라. 난 볼마르프님을 따라가겠다!

신전기사 : 예!

랍자 : 이 지하서재에 뭐가 있지?

난이도 : C
승리조건 : 모든 적을 쓰러트려라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 나이트×3 궁사×1 몽크×2

이렇게 배치하라!

아	람	올	메	접

별로 어렵지 않다. 메리아돌과 올란도를 이용해 무기를 부숴가면서 플레이하면 간단하게 클리어 할 수 있을 것이다.

로파 : …여긴 제게 맡겨주십시오.

볼마르프 : 음 부탁한다 로팔.

로팔 : …팔…케오…데…엔다! 소다…무…페…리오… 나는 시간의…라와 계… 는자. 원… 시간을 넘어… 사… 하라. 나에게 그…라!

람자 : 도망치게 둘 것같냐!

지하서재 지하5층

로팔 : 기다리고 있었다. 람자여. 더 이상은 진행하지 못한다! 이 지하에서 영원히 잠들거라! 이 수도원이 네 묘지다!

람자 : 이 느낌… 세리아와 레디와 싸울 때와 같은 느낌이야! 너는 인간이 아니군…?

로팔 : 그래 분명 나는 인간이 아냐… 인간을 초월한 자이니까… 볼마르프님의 힘에 의해 늙는것이나 부지의 상태로 계속되는 것을 그만두고 영원한 생명을 손에 넣었다… 크크크… 네놈이 이 기쁨을 알겠느냐?

람자 : 너희들이 노리는건 뭐지? 도대체 뭘 원하는거냐!

로팔 : 알고싶은가? 이단자 람자여. 그걸 알고싶다면 이 나를 쓰러트리고 앞으로 진행하라. …어차피 그건 불가능한 이야기지만 말야!

난이도 : A
승리조건 : 신전기사 로팔을 쓰러트려라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 디바인나이트로팔 흑마도사×2 시마도사×1 소환사×2

이렇게 배치하라!

	노	람		
	아	올	메	

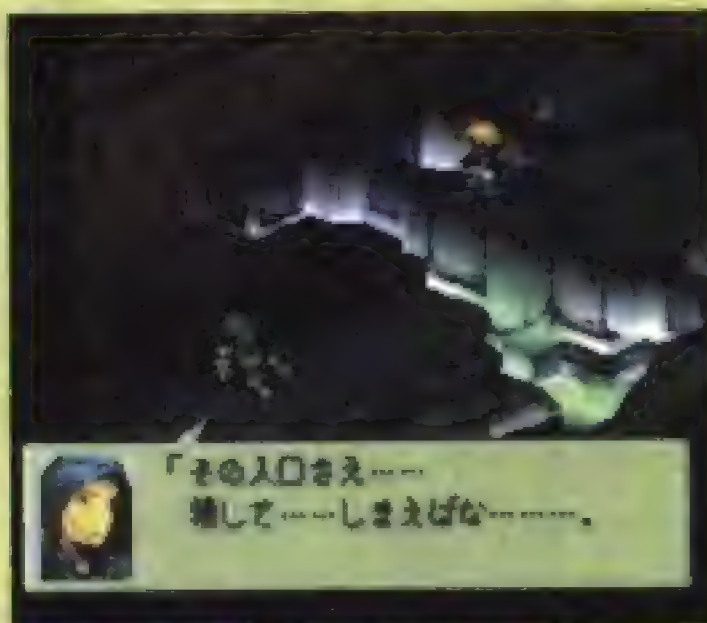
로팔은 무기나 갑옷을 파괴하므로 주의해야 한다. 처음엔 프로테스가 걸려있으므로 메리아돌을 이용해 무기를 파괴하자. 그후 올란도와 아그리아스를 이용해 HP를 줄이고 노동8호로 결정타를 먹이자. 마법사들은 무시하는 것이 좋다.

로팔 : …여기서 죽을 수는 없어. 아직 역할이 끝나지 않았단 말이다… 이단자 람자여… 네녀석을 지옥으로 초대해 주마… 팔오즈 케오스 데 반다! 소다 람드 페오리오… 나는 시간의 신 조마라와 계약한 자. 영구한 시간을 지나 이곳의 시공을 초월해 나에게 그 문을 열거라! 데죤!

마법진을 만드는 로팔

람자 : …여긴?

로팔 : 어서오라… 죽음의 도시 뮤론드에… 이곳에 온이상… 더 이상… 지상으로 돌아갈 수… 없어. 그 입구까지… 부숴버리면 말야… 자… 가거라… 네녀석의 동생이… 기다리고 있다…

람자 : 알마…

죽음의 도시 뮤론드로 소환된 람자

죽음의 도시 뮤론드 (死都ミュロンド)

크레디앙 : 그렇군… 로팔이 당했군…! 그렇다면 여기서 내가 네녀석들을 막지 않으면 로팔을 만날 면목이 없자… 간다!

난이도 : C
승리조건 : 신전기사 크레디앙
출전멤버 : 3+2인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 크레디앙 닌자×2 사무라이×2 소환사×1

이렇게 배치하라!

제일부대

			람	
	아	올		

제이부대

	노	메		

크레디앙은 살 수 없는 지팡이인 메이스 오브 제우스를 가지고 있으므로 갖고 싶다면 훔치자. 그렇지 않으면 올란도로 한 번에 죽일 수 있다. 역시 별로 어렵지 않게 이길 수 있다. 하지만 올란도를 2부대에 배치하면 기술을 쓸 수 없으므로 주의하자.

불쌍하도 크레디앙은 한방에 갈 운명

크레디앙 : 으윽… 미 미안해… 로팔…

람자 : 저쪽인가?

잃어버린 성역

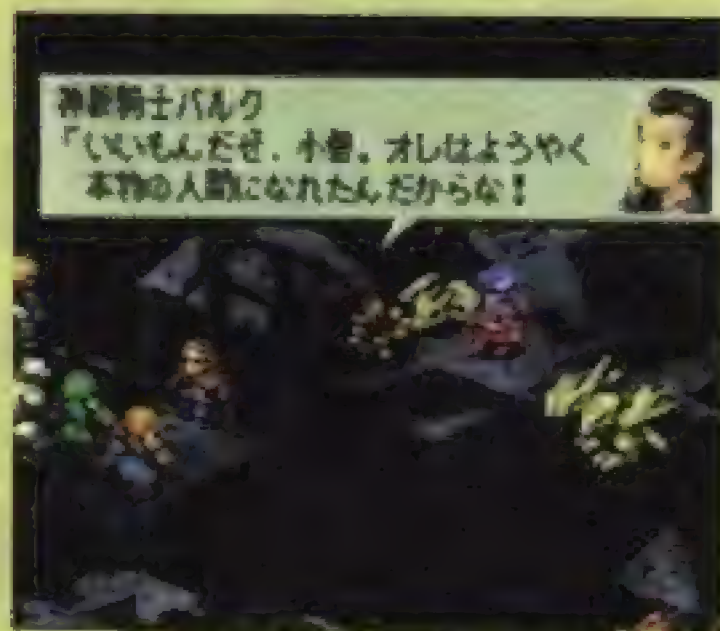
신전기사 발크 : …꼬마 만나서 기쁘다. 전에는 방심했지만 이번엔 그렇겐 안돼. 이 죽음의 도시를 네 묘지로 만들어 주마!

람자 : …너도 루카비의 부하가 되버렸군. 그렇게까지 해서 살고 싶었나…? 불쌍하군!

발크 : 괜찮다구 꼬마. 나는 드디어 진정한 인간이 된거니까!

람자 : 인간이라고? 악마에게 혼을 판 자가 어디가 인간이라는거지?

발크 : '사'를 초월하는 것으로 나는 인간이라는 종의 위에 섰다. 더 이상 너희들 귀족들의 부당한 취급을 받지 않고 살 수 있어… 네 녀석들의 안색을 바뀌게 하면서 살꺼란 말이다! 나는 진정한 '자유'를 손에 넣었다! 나는 진정한 '인간' 되었다! 이것으로 '평등'한 취급을 받게 된다!

람자 : 그게 진정한 '인간'이라고? 웃기지마 발크! 자신의 힘으로 빼앗지 못하는 '자유'에 무슨 의미가 있지? 인간은 '명예'를 잃은 순간부터 '자유'가 아닌 것이 된다! 너같이 '명예'를 잃고 귀족의 안색을 변하게 한 순간부터 이미 '자유'를 방폐한거란 말이다! 이 세계에 '평등'이란게 있단 말이냐! '평등'은 주어지는게 아냐! 자신이 찾아내는 '권리'란 말이다! 루카비의 힘을 빌려 손에 넣은 '자유'란 가짜야! 네 녀석은 '벌거벗은 왕'이야!

되살아난 발크

발크는 기공사이므로 원거리에서 돈액션 등을 사용하므로 처음엔 멀리서 기다리는 것이 좋다. 머리가 세 개달린 하이드라 휴드라 티아매트의 공격이 매우 강하므로 무시하

난이도 : A
승리조건 : 신전기사발크를 쓰러트려라
출전멤버 : 3+2인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 기공사발크 아이템사 휴드라 하이드라 티아메트 다크베히모스

이렇게 배치하라!

제일부대

		람	메	
		올		

제이부대

			노	
			아	

는 것이 좋다. 아이템사 역시 공격력이 강한 총을 가지고 있으므로 주의하자. 올란도를 처음에 움직이지 말고 기다리다 발크가 다가오면 그때 총공격하자. 노동8호의 원거리 공격도 반드시 필요하다.

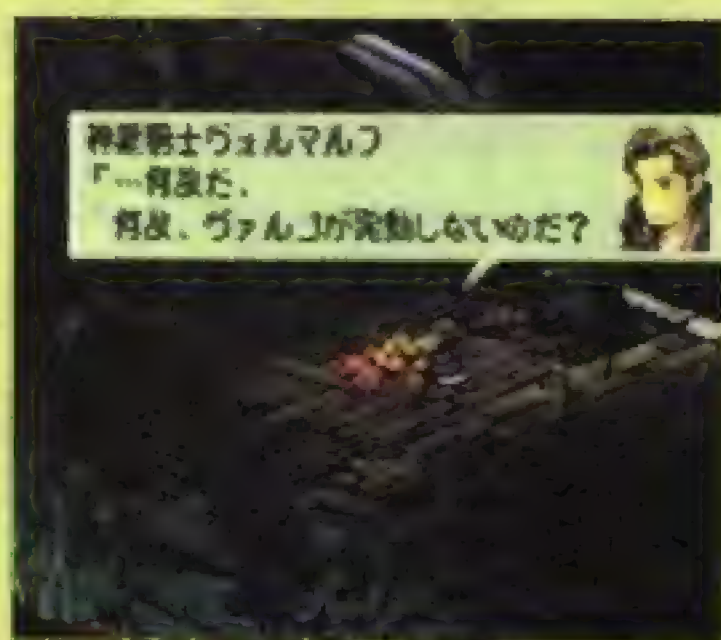
발크 : 그런… 내가 죽는다는건가… 죽음을 초월했을텐데…?

람자 : 성석이 공명하고 있는가…? 저쪽이군…

비공정의 묘지

볼마르프 : 어째서지… 어째서 비르고가 발동하지 않는거야? 이 공간에 성천사의 혼이 떠있어 그건 틀림없어… 어째서지… 아쥬라의 환생이 아닌 것인가…? 아니 그럴리 없어. 분명 비르고는 반응했어. …왔군.

람자 : 볼마르프! 거기까지야! 비르고는 발동하지 않아! 포기하고 순순히 알마를 놓아줘!

볼마르프 : 아니야 발동할꺼야… 모자를 뿐이야. 듣지 못했나? '피가 모자라'라고 말했다. '피에젖은 성천사'의 재림에는 많은 피가 필요해. 성 아쥬라의 사후 십수세기가 지나 이바리스의 대지에 많은 피가 흘렀지만 아직 모자라는 것 같아. …어쩔 수 없지. 지상으로 돌아가 다시한번 할 수밖에… 크크크… 걱정마. 그 전에 네 녀석들을 '제물'로 해주지…

알마를 데리고 있는 볼마르프

통제자파 슈마림 : …나의 주인 '피에 젖은 성천사'여. 와인보다 짙고 용암보다도 뜨거운 '피'를 그 부활을 위해 바치겠노라!

하슈마림으로 변신한 볼마르프

람자 : 알마! 정신차려! 부탁해! 눈을 떠줘! 알마!

하슈마림 : 소용없어… 그렇게 불러선 일어나지 않아…

람자 : 알마에게 무슨 짓을 했지!

하슈마림 : 본래의 모습을 되찾기 위해선 아이의 의식이 각성해 있어선 안돼… 다음에 깨어날 때에는 자신의 사명을 생각해 내겠지. 이 세계에 우리들의 동료를 불러낸다는 중요한 사명을…

하슈마림은 범위가 매우 넓은 퀘이크로 공격하고 스톱을 걸어온다. 하지만 스톱에 걸리지 않은 캐릭터로 1000정도의 데미지를 주면 그리 어렵지 않게 쓰러트릴 수 있다.

난이도 : A
승리조건 : 통제자 하슈마림을 쓰러트려라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 하슈마림

이렇게 배치하라!

		노		
	아	올	람	
			접	

하슈마림 : 나의 주인이시여… 아직… 깨어나지 않으십니까…

알마 : 우… 여… 여기는?

람자 : 알마!

알마 : 람자오빠…?

하슈마림 : 여기까지 와서… 방해하게 둘 것같냐… '피에 젖은 성천사'여… 제 목숨을… 부활을… 위해… 바치겠습니다.

자신의 목숨으로 아쥬라를 부활시키는 하슈마림

성아쥬라 : 신체를 되찾았어…

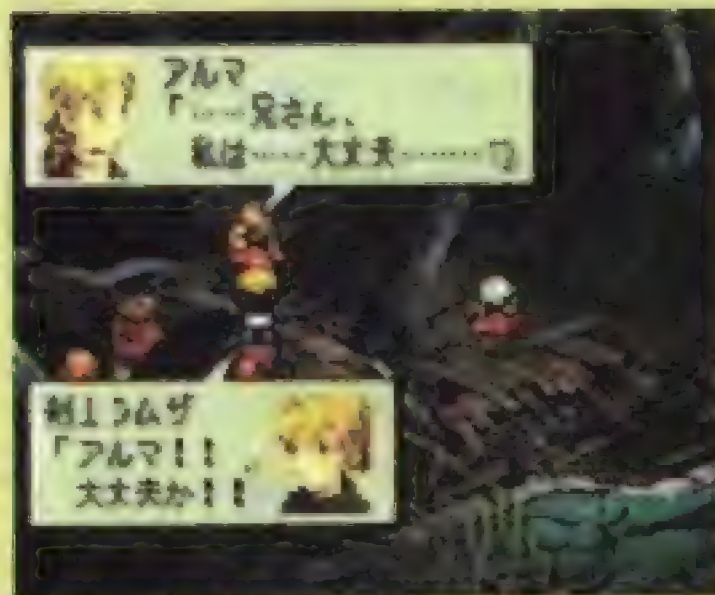
람자 : 알마!

비공정의 묘지 2

성아쥬라 : 우우… 뭐지… 이건…? 우우… 오… 오빠… 도와줘요…

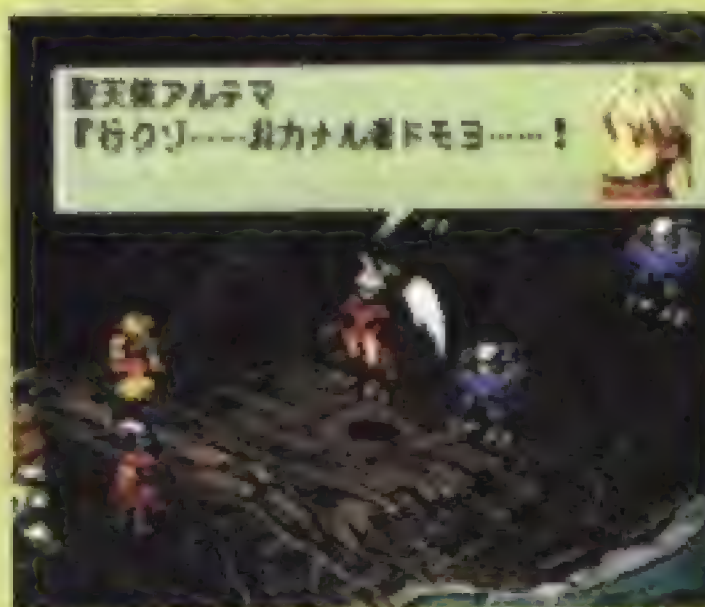
람자 : 알마!

아쥬라 : 람자오빠… 그만해… 방해하지마… 방해… 하지…마… 방…해…하…!

람자 : 알마! 괜찮아?

아쥬라와 분리되는 알마

알마 : …오빠 전… 괜찮아요… 빨라… 아쥬라를… 쓰러트려야해요…

아쥬라 : 나의… 부활을… 방해할… 생각이냐… 하지만… 그렇게… 두진 않아… 자 나와라… 나의… 종들이여…

아쥬라 : 나의… 부활을… 방해하는 자는… 몇 명이라도… 용서하지… 않는다!

알케오데몬을 부르고 성천사 알테마로 변신한 아쥬라

성천사알테마 : 간다… 무력한 자들이여…!

난이도 : A
승리조건 : 성천사알테마를 쓰러트려라
출전멤버 : 5인
아군NPC : 없음
등장하는 적 : 성천사알테마
알테마데몬×4

이렇게 배치하라!

		노		아
	람		올	접

성천사 알테마는 처음에 알마를 죽이려 하므로 알마의 HP를 회복해 두자. 필자의 경우 운좋게 첫턴부터 돈액션이 걸려 쉽게 이겼지만 그렇게 만만하진 않다. 성기사들을 잘 활용하자. 1000정도의 HP를 닳게하면 변신한다. 알마가 살아있다면 마바리어를 이용해 아군에게 여러 가지 효과의 마법을 걸어주므로 쉽게 이길 수 있다.

성천사 알테마 : 바보같은… 이런 일이… 그런가… 네 녀석은… 예전… 나를 쓰러트린 자의… 후예인가… 질 수 없어… 나는…지지 않아.

본 모습을 드러내는 알테마

알테마 : 너희들을… 죽여주마!

두 번째 알테마는 거의 마법을 사용하지 않고 물리공격만 하는데 더욱 더 쉽다. 알마가 살아있다면 마바리어의 효과를 풀기 위해 데스페쟈를 사용한다.

알테마의 데스페쟈는 모든 마법을 무효화시킨다

알테마 : 좀더… 힘을…

알테마와 함께 부서지는 비공정

장례식

신두 : …위대한 아버지의 축복을 받아 그대의 육체는 대지로 돌아간다. 성아쥬라의 가호에의해 알마 베올브의 혼을 축복의 땅으로 인도하라… 화람…

일동 : 화람…

알마의 묘

제문객 A : 아직 젊은데 안됐어…

제문객 B : 오누이가 함께 떠나버리다니…

제문객 C : …람자는 묘에도 들어가지 못하는게 안타까울 따름이다…

제문객 D : 3백년간 계속된 베올브가도 이걸로 끝이네요…

오란 : …늦었다 람자… 알마… 좀 더 빨리 만나려고 생각했지만 사람들의 눈이 있어서… 디리터는 보베리아와 결혼했어…

평민 출신인 젊은이가 혼란의 전국토에 평화를 가져다 주고 결국엔 프린세스와 맺어져 새로운 국왕이 된다… 몇백년이고 민중들 사이에 이야기되어 전해질 영웅담의 탄생이야… 디리터는 네가 말했듯이 근본은 좋은 녀석일지도 몰라… 그녀(빌마우프라)가 뮤른드의 자객이란게 밝혀졌을 때… 녀석은 그녀를 죽인것처럼 보이도 성밖으로 도망치게 해 주었다…

볼마르프에게 이용당하고 있는 그녀에게서 자신의 모습을 보았겠지… 의부님은… 의부님은 용맹하게 싸우다 돌아가신건가? 또 오겠어 그럼… 정말로 죽어버린거야? …나는 아직도 너희들이 죽었다고 믿고싶지 않아… 그렇지?

살아있던 오란

오란 : !! 기다려줘 람자! 알마! 살아있었어! 살아있었다구! ….고마워.

하지만 람자와 알마는 살아있었다

그후 두명의 모습을 본 사람은 없었다… 후에 오란 듀라이는 이렇게 말했다. 인간은 어디에서 행복을 찾는 것일까? 무엇을 위해 세상을 살아가는 것일까? 그리고 무엇을 남기는 것일까? 단지 알 수 있는 것- 그야말로 진정한 용사였다… 훗일 오란 듀라이는 자신이 보고들은 모든 일을 5년의 세월에 걸쳐 정리하였다…

집필된 '듀라이백서'는 다음해 새로운 교황을 선출하는 크레멘스공 회의의 장소에서 공개되지만 진상의 폭로를 무서워한 교회는 그 자리에서 오란을 체포하고 '이단자'로 화형에 처했다… 그 후 회수된 '듀라이백서'는 수백년동안 교회의 손에 의해 은폐되게 된다… 하지만 나는 진상을 알아낼 수 있었다… 이번에야말로 그의 명예를 회복하자…

- 브레이브 스토리 저자 아라즈람 듀라이 -

젤테니아성 교외유적

국왕디리터 : 역시 여기 있었군. 모두들 찾고 있어. 자 오늘은 네 생일이지? 이 꽃다발을… 오… 오베리아…?

왕비오베리아 : …그렇게 모두를 이용해서! …람자처럼 언젠간 저도 죽이겠죠…!

디리터 : 람자… 너는 뭘 손에 넣었지? 난…

디리터를 찌르는 오베리아

PERFECT DATA

잡

게임에 등장하는 캐릭터중 대부분은 자신의 직업을 가지고 있다. 이것을 FFT에서는 잡이라고 한다. 잡에는 기본적으로 공통되는 19가지가 있으며 특정인물의 특유잡이 있다. 게임초기에는 3~4개의 잡밖에 등장하지 않지만 게임이 진행됨에 따라 많은 잡으로 바꿀 수 있게 된다. 이런 잡을 바꾸는 것을 잡 체인지라고 하는데 잡체인지는 특정 잡의 레벨을 올리지 않으면 할 수 없다. 예를들어 마법사계를 만들기 위해서는 아이템사의 레벨을 올릴 필요가 있는 것이다. 잡에는 또 하나의 레벨이 붙어 있는데 이것은 Jp라는 것을 일정치 모으면 올라간다. 이 Jp는 어빌리티로도 바꿀 수 있다. 잡을 바꿀 경우 전 잡의 능력에서 캐릭터 카드에 나와있는 보정치 만큼 수치가 바뀌게 된다. 또한 성장률이 좋을 경우 레벨업시 그 능력치가 많이 상승하게 되는 것이다. 보정치에 대해 조금더 설명해 보면 다음과 같다. 만약 HP100인 견습전사가 HP보정이 C인 아이템사로 전직하면 HP가 80정도로 내려가지만 HP보정이 A인 나이트로 전직하면 120정도로 올라간다는 것이다. 성장률의 경우 HP성장률이 S인 몽크가 레벨업시 최대HP가 10 증가한다면 HP성장률이 C인 소환사는 4나 5정도밖에 증가하지 않는다는 말이다. 기본적으로 잡을 바꾸게 되도 얻은 어빌리티는 사라지지 않아 다른 직업이 되어도 사용할 수 있게 된다. 또한 잡레벨이 낮아도 Jp만 많이 있다면 처음부터 고레벨의 어빌리티를 얻을 수 있다. 아래에 나오는 것은 각 잡에 대한 잡체인지상 유의점과 잡카드에 나오지 않은 고정잡의 상세내용이다. 19개 잡의 상세 내용은 카드를 참조하자.

잡 체인지 화면

견습전사

전사계의 잡에 기본이 된다. 람자 디리터의 경우 특정의 어빌리티를 몇개 더 가지고 있다. 성장은 그저 그러므로 빨리 다른 잡으로 바꾸는 것이 좋다. 쓸만한 어빌리티로는 무브+1이나 반격태클 돌보기 등이 초반에 쓸만하다.

아이템사

마법사계 잡의 기본이 된다. 마법사계로 키우려면 견습전사보다 이쪽을 권한다. 백마법사가 전력이 되지 못할 초반에는 반드시 필요한 잡중 하나이다. 또한 필드에서 아이템을 발견할 수 있는 아이템발견 이동을 꼭 모아두어야 한다.

나이트

중장비를 다룰 수 있기 때문에 방어력을 키우기에 좋다. 마법사 등이 중장비를 사용하게 되면 쉽게 죽지 않으므로 꽤 도움이 된다. 적의 무구를 박살낼 수 있는 어빌리티도 꽤 쓸만하다. 막아주다의 어빌리티가 사라진 것이 아쉽다. 견습전사 레벨2가 필요하다.

궁사

원거리 공격은 높은지형에선 거의 무적이 된다. 차지 어빌리티를 모아두면 전직후에도 강력한 공격력을 과시할 수 있으며 화살피하기를 모아두면 최전선에 나서는 전사들의 HP소모를 줄이고 방어력이 약한 마법사들의 위기를 막을 수 있다. 견습전사 레벨2가 필요하다.

몽크

HP를 키울 수 있는 잡. 근거리 공격을 주로 사용하지만 나이트와는 달리 광범위 원거리 공격이 가능. 회복어빌리티를 모아두면 회복계 잡 없이도 공격이 가능하다. 나이트의 중장비 장비 어빌리티를 모아두었다면 공수 양방으로 활약가

다. 나이트 레벨3이 필요하다

백마도사

꼭 필요할 수밖에 없는 잡. 공격은 기대하기 어렵지만 회복과 보조역으로 충분하다. 필요 어빌리티를 모은 뒤 다른 마도사로 전직하여 멀티캐릭터를 만들면 더욱 전력이 된다. 방어력이 약하므로 중장비 장비나 화살피하기 마법반사 등을 익혀두는 것이 좋다. 아이템사 레벨2가 필요하다.

흑마도사

흑마법이라는 강력한 공격마법을 사용할 수 있지만 이 직업 단독으로만 길러서는 전력이 되기 힘들다. 시마도사나 풍수사등과 합쳐서 길러나가야 할 듯. 백마도사보다는 공격력이 있으며 롯드의 경우 속성 공격이 가능하므로 공격으로도 변칙이용 가능. Speed, 방어계 어빌리티가 필요하다. 아이템사 레벨2가 필요하다.

시마도사

시간과 지형 등을 다스릴 수 있기 때문에 흑마도사보다도 유용하다. 백마도사와 함께 성장시키면 완벽한 보조 회복마법사를 만들 수 있다. 부유이동이나 텔레포 숏차지 등의 보조 어빌리티도 전직후에 사용할만 하므로 얻어두자. 흑마도사 레벨3이 필요하다.

소환사

광범위의 적만을 공격한다는 점이 흑마법사보다도 유리하다. MP 성장률이 톱이므로 MP가 부족한 캐릭터를 키울 때 유리하다. 역시 방어계 어빌리티가 필요하다. 소비MP반멸의 어빌리티를 꼭 모아두자. 시마도사 레벨3이 필요하다.

시프

Move와 Jump, Speed가 매우 높으므로 빠른 행동이 가능하다. 점프+2나 무브+2도 꽤 유용한 어빌리티로 나이트나 마법사들로 전직후에도 이용된다. 제일 중요한 것은 밀렵 어빌리티로 몬스터의 가죽 등을 팔면 보통으론 구하지 못하는 무구를 구입할 수 있다. 궁사 레벨3이 필요하다.

화술사

MP가 소모되지 않는 화술을 이용한다는 점이 쓸만하지만 화술의 성공률은 매우 낮다는 것을 유의해 두자. 총을 이용한다는 점이 특징으로 총장비가능을 얻은 뒤 마법사등으로 전직하면 공격력을 보충할 수 있다. 귀막이가드도 적 화술사의 공격을 막기에 알맞은 어빌리티. 음양사 레벨3 이상이 필요하다.

음양사

적을 직접 공격하지 않고 배드 스테터스를 씌우는 마법사로 단독으로 쓰는 것 보단 다른 마법사와 합쳐서 공격 보조용 마법사로 키워야 한다. 방어력UP이나 이동거리날씨무시는 유용할 듯 하다. 백마도사 레벨3이 필요하다.

풍수사

데미지와 배드 스테터스를 동시에 줄 수 있다는 점은 고맙지만 지형에 따라 결정되므로 사용하기 어렵다. 역시 흑마도사나 시마도사 등와 합쳐서 키울 필요가 있을 듯 하다. 공격력UP이나 용암위이동 이동거리지형무시 등은 전사계 캐릭터로 체인지 해도 쓰이는 유용한 어빌리티. 몽크 레벨4 이상이 필요하다.

용기사

창으로 1칸 떨어진 곳을 공격한다는 점이 쓸만하다. 성장률이 좋기 때문에 전사계 육성의 마지막 잡으로 쓸만하다. 전투불능을 회복하는 용의 혼이나 고저차를 무시하는 고저차무시를 얻어두는 것이 좋다. 시프 레벨4이상이 필요하다.

사무라이

공격력이 매우 높고 성장률이 좋기 대문에 만능형 캐릭터를 만들 때 사용하자. 물리공격을 거의 회피하는 칼날잡기나 수면이동 등이 쓸만한 어빌리티. 용기사와 마찬가지로 전사계 육성의 마지막 잡으로 쓸만하다. 나이트레벨4 몽크레벨5 용기사레벨2가 필요.

닌자

Move력 Jump Speed가 제일 뛰어나며 CT성장이나 보정도 최고. 하지만 방어력이 떨어지기 때문에 전선에 나서는 것은 불리하다. 원거리 공격이 가능하므로 올마이티캐릭터 육성에 쓸만하다. 이도류를 배워두면 공격력을 배로 증강시킬 수 있다. 풍수사레벨2 궁사레벨4 시프레벨5 가 필요하다.

산술사

성장률이 별로이기 때문에 육성보다는 후반의 안정형 잡으로 사용된다. 흑마법 백마법 시마법 음양술을 기본으로 가지고 있어야 하므로 여러개의 마법사 잡을 거친 익스퍼트 캐릭터를 이 잡으로 바꾸자. 공격방식은 산술대상결정+산술수자결정+마법결정 으로 대상을 높

이 수를 소수 마법을 데스로 했다면 소수(2 3 5 7…)의 높이에 위치한 모든 캐릭터에게 데스를 건다는 뜻이다. 수학에 자신이 없다면 사용하지 말자. 백마도사레벨5 흑마도사레벨5 시마도사레벨4 음양사레벨4가 필요.

음유시인

아군전체에 보조역할을 해주지만 성장률이나 기본능력이 매우 딸린다. 역시 공격이나 회복마법을 많이 배운 뒤 전직하는 것이 좋을 듯. 무브+3이나 부유이동은 최고급 어빌리티로 모을 만 하다. 소환사레벨5 화술사레벨 5가 필요하다.

무용수

음유시인과 비슷하지만 적전체에게 공격이나 상태이상공격이 가능하다. 역시 마법사들의 어빌리티를 모아둔 후 전직하는 것이 좋을 듯. 점프+3이나 부유이동을 목표로 하자. 풍수사레벨5 용기사레벨5가 필요하다.

흉내쟁이

모든 것을 따라하는 궁극의 직업. 아무것도 장비할 수 없다. 만들기 위해선 견습전사레벨8 아이템사레벨8 소환사레벨5 화술사레벨5 풍수사레벨5 용기사레벨5가 필요하다.

기공사(機工士)

/Move:3 Jump:3 Speed:8/

총을 자유자재로 다룰 수 있는 무스타디오만의 직업. 궁병과 비슷한 능력을 가지고 있다.

잘쓰는 무기 - 총

커맨드 - 조격(照擊)

적의 부위를 노려 공격하는 유용한 어빌리티. 팔이나 다리를 쏠 수 있다.

이럴때써라!

- 적을 행동불능시키고 싶다
- 100%의 공격을 원한다
- 버철캅은 누구보다 자신있다

다크나이트(ダークナイト)

/Move:3 Jump:3 Speed:7/

가프가리온의 고유잡. 나이트보다 능력이 훨씬 높으며 적의 HP를 빼앗는 등의 추가효과 기술을 가지고 있다. 게스트이며 몇화 지나지 않아 동료에서 빠지므로 키울 필요도 알아둘 필요도 없다

잘쓰는 무기 - 기사검

커맨드 - 암흑검(暗黑劍)

적의hp나 mp를 빼앗는 어둠의 검기.

호리 나이트(ホーリーナイト)

/Move:3 Jump:3 Speed:6/

아그리아스의 고유잡. 역시 나이트보다 능력이 높으며 쓸만한 기술을 지니고 있다. 다크나이트보다 훨씬 많은 고유 어빌리티를 가지고 있다.

잘쓰는 무기 - 기사검

커맨드 - 조격(照擊)

적의 부위를 노려 공격하는 유용한 어빌리티. 팔이나 다리를 쏠 수 있다.

천도사(天道士)

/Move:3 Jump:3 Speed:8/

자연계의 법칙을 자유롭게 조정하는 술을 알고 있는 암살자. 금주 '진언'을 이용해 대상을 즉사하게 만든다. 라파의 고유잡으로써 별로 활용도는 없다.

잘쓰는 무기 - 봉

커맨드 - 진언(眞言)

범위를 랜덤하게 공격하는 기술들로 구성되어 있다.

천명사(天冥士)

/Move:3 Jump:3 Speed:8/

천도사가 앞면이라면 뒷면을 나타내는 것이 이 천명사이다. 마라크의 고유잡으로써 역시 별로 활용할만 하진 않다.

잘쓰는 무기 - 봉

커맨드 - 이진언(裏眞言)

진언과 같은 기술이지만 앞에 裏자가 붙는다.

검성(劍聖)

/Move:4 Jump:3 Speed:8/

올란도의 고유잡. 능력치도 뛰어나며 그가 사용하는 검기술은 모두 3가지 잡을 합쳐놓은 것이다. 올란도 덕분에 후반의 난이도가 비참하게 낮아진다.

잘쓰는 무기 - 기사검

커맨드 - 전검기(全劍技)

강검 암흑검 성검기의 3가지 검기를 모두 사용할 수 있다.

디바인나이트(ディバインナイト)

/Move:4 Jump:3 Speed:8/

신에 충성을 맹세하고 모든 것을 바치는 성기사. 검을 가진 성직자이다. 무기파괴와 데미지를 주는 기술인 강검을 사용하며 아군에는 메리아돌이 이 직업을 할 수 있다.

잘쓰는 무기 - 기사검

커맨드 - 강검(剛劍)

적의 무기나 방어구를 파괴하면서 데미지를 주는 강력한 검기.

템플나이트(テンプルナイト)

/Move:4 Jump:3 Speed:7/

사악한 이교도로부터 교회를 수호하는 성기사. 마법검을 사용하며 이단자들을 베어버린다. 베이오후프의 고유잡으로써 위력은 낮지만

스테터스 이상공격이 뛰어나다.

잘쓰는 무기 - 기사검

커맨드 - 마법검(魔法劍)

마법을 끌어내는 검을 사용한다. 대부분 상태이상 공격이다.

호리드래곤(ホーリードラゴン)

/Move:3 Jump:3 Speed:7/

성스러운 드래곤. 3가지 브레스를 사용한다. 이동능력이나 스피드는 떨어지지만 브레스의 위력이 엄청나다. 잡체인지 불가이며 레제의 고유잡이고 레제는 이후 다른 잡으로 바뀐다.

잘쓰는 무기 - 없음

커맨드 - 브레스(ブレス)

입에서 3가지 속성의브레스를 뿜어낸다. 적의 방어를 무시한다.

철거인(鐵巨人)

/Move:3 Jump:3 Speed:8/

잃어버린 고대문명의 작업용 로봇. 무조건 주인의 명령에 따른다. 공격력이 엄청나며 잡체인지는 안된다. 노동8호의 고유잡이며 카운터 이동거리지형무시 이동거리날씨무시 어빌리티를 기본적으로 가지고 있다

커맨드 - 작업(作業)

철거인의 중노동용의 작업커맨드.

드라그나(ドラグナ)

/Move:2 Jump:3 Speed:9/

인간의 모습을 하고있지만 용의 혈족이다. 신체에 흐르는 성룡의 피가 기적을 불러일으킨다고 한다. 아이템은 링밖에 장비할 수 없지만 어빌리티는 뛰어나며 잡체인지도 가능하다.

커맨드 - 드래곤(ドラゴン)

브레스 외에도 여러가지 용족의 기술을 사용할 수 있다

솔저(ソルジャー)

/Move:3 Jump:3 Speed:9/

모든 것이 비밀에 싸인 이방의 사나이. 극한까지 높여진 분노가 '리미트'를 발동시킨다. 크라우드의 전용잡으로 리미트기는 사용하기 어렵지만 매우 강력하다.

잘쓰는 무기 - 검

커맨드 - 리미트(リミット)

FF7의 커맨드로 강력한 초구무신패참 등을 사용해 낼 수 있다.

비브로스(ビブロス-)

/Move:3 Jump:6 Speed:9/

날카로운 발톱과 대형의 뿔이 특징인 몬스터. 두발로 서며 길고 가는 꼬리를 지녔다

커맨드 - 비브로스

비브로스의 잡커맨드. 불가사의한 에너지를 조정하는 마법.

어빌리티

게임의 1/3을 담당한다고 해도 과언이 아닐 어빌리티. 전투의 승패는 이 어빌리티의 사용에 따라 결정된다 해도 과언이 아니다. 어빌리티는 현재 잡에서 얻을 수 있는 것들 중 JP랑 바꾸어서 모을 수 있으며 잡을 바꾸더라도 계속해서 사용할 수 있다. 그러므로 마법을 사용할 수 있는 전사나 공격력이 강한 마법사도 만들 수 있는 것이다. 어빌리티는 한 번에 모두 5개까지 세트할수 있으며 액션 어빌리티는 2가지까지 세트할 수 있다. 어빌리티의 종류는 크게 4가지로 나뉘며 다음과 같다.

액션어빌리티(アクションアビリティ)

마법이나 기 등의 능동적인 행동을 취한다. 잡의 특성을 표시하는 어빌리티이다.

리액션어빌리티(リアクションアビリティ)

주로 공격을 받았을 때 등에 발동한다. 방어적인 효과를 지닌 어빌리티가 모여있다.

서포트어빌리티(サポートアビリティ)

방어력을 골리거나 장비가능한 무구를 늘이는등 보조적 역할을 하는 어빌리티.

무브어빌리티(ムーブアビリティ)

이동력을 올리는 것들이나 이동지형을 늘여주는 것 등의 어빌리티.

견습전사

종류	이름	효과	Jp
액션	몸통박치기(体当たり)	적에게 부딪혀 데미지를 준다	80
	투석(投石)	돌을 던져 먼곳의 적을 공격한다	90
	돌보기(手当て)	암흑 침묵 독의 스테타스이상 회복	150
	모으다(ためる)	힘을 모아서 물리공격력을 높인다	300
	엘(エール)	엘을 보내 스피드를 높인다	150
	오마지나이(おまじない)	자신의 hp를 나누어 동료를 회복한다	-
	격려하다(はげます)	브레이브를 올린다	200
	외치다(さけぶ)	스피드 마공 물공+1 브레이브+10	-
리포트	반격태클(反撃タックル)	공격을 받았을 때 몸통박치기로 반격	180
서포트	도끼장비가능(斧装備可能)	어떤잡이라도 도끼를 장비할 수 있게 된다	170
	마수사용(ましゅう使い)	접근한 몬스터의 기술을 1개 높인다	200
	방어(防御)	다음턴때까지 방어력을 상승시킨다	50
	취득JpUP(取得JpUP)	얻어지는 Jp가 보통때보다 50%상승	250
무브	Move+1	이동가능한 거리가 1 상승한다	200

궁사

종류	이름	효과	Jp
액션	차지+1(チャージ+1)	힘을 모아 공격력을 높인다	100
	차지+2	힘을 모아 공격력을 높인다	150
	차지+3	힘을 모아 공격력을 높인다	200
	차지+4	힘을 모아 공격력을 높인다	250
	차지+5	힘을 모아 공격력을 높인다	300
	차지+7	힘을 모아 공격력을 높인다	400
	차지+10	힘을 모아 공격력을 높인다	700
	차지+20	힘을 모아 공격력을 높인다	1200
리액션	스피드세이브(Speedセーブ)	공격받으면 스피드가 상승한다	900
	화살피하기(矢かわし)	활계공격을 완전히 회피한다	450
서포트	자동궁장비가능(自動弓装備可能)	어떤 잡이라도 보우건계 무기를 장비한다	350
	정신통일(精神統一)	공격시 명중률이 100%로 된다	400
무브	Jump+1	Jump이 +1 된다	200

아이템사

종류	이름	효과	Jp
액션	포션(ポーション)	HP를 회복시키는 포션을 사용한다	30
	해독제(毒消し)	독을 중화시키는 해독제를 사용한다	70
	안약(目薬)	시계를 회복시키는 안약을 사용한다	80
	페닉스의꼬리(フェニックスの尾)	전투불능을 고치는 페닉스의 꼬리를 사용	90
	메아리풀(やまびこ草)	침묵을 회복시키는 메아리풀을 사용	120
	하이포션(ハイポーション)	HP를 꽤 회복시키는 하이포션을 사용	200
	처녀의키스(乙女のキッス)	개구리 상태를 회복시키는 아이템 사용	200
	금침(金の針)	석화상태를 회복시키는 금침을 사용	250
	엑스포션(エクスポーション)	HP를 대량회복시키는 엑스포션 사용	300
	에텔(エーテル)	MP를 회복시키는 에텔을 사용	300
	하이에텔(ハイエーテル)	MP를 꽤 회복시키는 하이에텔을 사용	400
	성수(聖水)	언데드상태를 회복시키는 성수를 사용	400
	만능약(万能薬)	모든 상태이상을 회복시키는 만능약 사용	700
	에릭서(エリクサー)	HP와 MP를 모두 회복시키는 에릭서 사용	900
리포트	오토포션(オートポーション)	공격을 받으면 자동적으로 포션사용	400
서포트	아이템던지기(アイテム投げ)	아이템을 먼곳까지 던질 수 있다	350
	멘테넌스(メンテナンス)	장비한 도구가 부서지거나 도둑맞지 않음	250
	장비변경(装備変更)	전투중 장비를 변경할 수 있다	0
무브	아이템발견이동(アイテム発見移動)	이동한곳의 아이템을 발견할 수 있다	100

나이트

종류	이름	효과	Jp
액션	헤드브레이크(ヘッドブレイク)	상대의 투구를 파괴하는 효과가 있다	300
	아머브레이크(アーマーブレイク)	상대의 갑옷을 파괴하는 효과가 있다	400
	실드브레이크(シールドブレイク)	상대의 방패를 파괴하는 효과가 있다	300
	웨폰브레이크(ウェホンブレイク)	상대의 무기를 파괴하는 효과가 있다	400
	매직브레이크(マジックブレイク)	상대의 MP에 데미지를 준다	250
	스피드브레이크(スピードブレイク)	상대의 Speed에 데미지를 준다	250
	파워브레이크(パワーブレイク)	상대의 물리공격력을 감소시킨다	250
	마인드브레이크(マインドブレイク)	상대의 마법공격력을 감소시킨다	250
리액션	장비무기가드(装備武器ガード)	장비한 무기로 물리공격을 회피한다	200
서포트	중장비가능(重装備可能)	어떤잡이라도 갑옷 투구가 장비가능	500
	방패장비가능(盾装備可能)	어떤잡이라도 방패장비 가능	250
	검장비가능(剣装備可能)	어떤잡이라도 검을 장비가능하게 된다	400

몽크

종류	이름	효과	Jp
액션	뒤돌아공격권(裏回し拳)	주변의 모든 캐릭터에게 데미지	150
	기공권(気孔拳)	주변의 모든 캐릭터에게 스테터스이상	200
	연속권(連続拳)	연속공격으로 적1명에게 큰데미지를 입힘	300
	파동권(波動拳)	기를 날려 먼곳의 적에게 데미지를 준다	300
	비공권(秘孔拳)	사자의 선고와 같은 효과를 주는 공격	300
	차크라(チャクラ)	주변캐릭터의 HP MP회복	350
	소생(蘇生)	주변의 전투불능 캐릭터를 되살린다	500
	지열참(地烈斬)	직선위에 있는 전 캐릭터 공격	600
리액션	카운터(カウンター)	물리공격에 대해 반격을 가한다	300
	빈사HP회복(瀕死HP回復)	빈사시에 HP를 모두 회복	500
	선제공격(ハメドる)	공격받을 것 같게 되면 먼저 공격한다	1300
서포트	격투(格闘)	어떤 직업이든 맨손공격력이 높아진다	200
무브	HP회복이동(HP回復移動)	이동할때마다 HP가 조금씩 회복된다	300

백마도사

종류	이름	효과	Jp
액션	케알(ケアル)	HP를 약간 회복. 언데드에게는 데미지	50
	케알라(ケアルラ)	HP를 어느정도 회복할 수 있다	150
	케알가(ケアルガ)	HP를 대량 회복할 수 있다	450
	케알자(ケアルジャ)	HP를 최대치까지 회복할 수 있다. 광범위	800
	레이즈(レイズ)	전투불능의 캐릭터를 회복할 수 있다	200
	아레이즈(アレイズ)	전투불능 회복+HP완전회복 언데드 데미지	600
	리레이즈(リレイズ)	전투불능이 되도 1번 부활할 수 있다	1000
	리제네(リジェネ)	조금씩 HP를 회복해 간다	350
	프로테스(プロテス)	물리공격에 대한 방어력을 높인다	70
	프로테자(プロテジャ)	프로테스의 수직효과범위가 넓어졌다	600
	셸(シェル)	마법공격에 대한 방어력을 높인다	70
	셸자(シェルジャ)	셸의 수직효과범위가 넓어졌다	600
	월(ウォール)	프로테스와 셸의 동시효과	400
	에스나(エスナ)	여러 가지 스테터스 이상을 회복	300
	호리(ホーリー)	성스러운 힘으로 적을 공격	600
리액션	리제네이터(リジェネーター)	공격을 받으면 리제네가 발동된다	400
서포트	마법방어UP(魔法防御UP)	마법공격에 대한 방어력이 올라간다	400

흑마도사

종류	이름	효과	Jp
액션	화이어(ファイア)	화염속성의 마법으로 약간의 데미지	50
	화이라(ファイラ)	화염속성의 마법으로 중간정도 데미지	200
	화이가(ファイガ)	화염속성의 마법으로 많은 데미지	500
	화이자(ファイジャ)	화염속성의 마법으로 극대 데미지	900
	브리자드(ブリザド)	냉기속성의 마법으로 약간의 데미지	50
	브리자라(ブリザラ)	냉기속성의 마법으로 중간정도 데미지	200
	브리자가(ブリザガ)	냉기속성의 마법으로 많은 데미지	500
	브리자자(ブリザジャ)	냉기속성의 마법으로 극대 데미지	900
	선더(サンダー)	번개속성의 마법으로 약간의 데미지	50
	선더라(サンダラ)	번개속성의 마법으로 중간정도 데미지	200
	선더가(サンダガ)	번개속성의 마법으로 많은 데미지	500
	선더자(サンダジャ)	번개속성의 마법으로 극대 데미지	900
	포이즌(ポイズン)	상대의 체내에 독을 발생시킴	150
	토드(トード)	상대를 개구리로 만들어 행동에 제한	500
	데스(デス)	상대를 한 번에 즉사시켜 버림	600
	플레어(フレア)	격렬한 광열로 상대에 많은 데미지를 줌	1000
리액션	마법반사(魔法返し)	상대의 마법을 그대로 튕겨낸다	800
서포트	마법공격UP(魔法攻撃UP)	마법을 사용할때의 공격력을 올린다	400

소환사

종류	이름	효과	Jp
액션	모그리(モーグリ)	아군의 HP를 회복하고 언데드에 데미지	110
	시바(シヴァ)	냉기속성의 공격으로 데미지를 준다	200
	라무(ラムウ)	번개속성의 공격으로 데미지를 준다	200
	이프리트(イフリート)	화염속성의 공격으로 데미지를 준다	200
	타이탄(タイタン)	땅속성의 공격으로 데미지를 준다	220
	카벙클(カーバンクル)	아군전원에게 리후렉을 건다	350
	실프(シルフ)	적의 언어를 봉해 마법을 사용하지 못한다	400
	페어리(フェアリー)	아군의 HP를 회복하고 언데드에 데미지	400
	고렘(ゴーレム)	물리공격을 막아내고 마법데미지를 흡수	500
	리치(リッチ)	적의 최대HP에 비례하여 암흑속성 데미지	600
	리바이아산(リバイアサン)	수속성의 공격으로 데미지를 준다	860
	사라만다(サラマンダー)	화염속성의 공격으로 데미지를 준다	860
	오딘(オーディン)	용에 올라탄 기사가 종횡무진 달리며 공격	900
	그류프스(グリュプス)	거체를 이용해 적에게 데미지를 입힘	1000
	바하무트(バハムート)	강렬한 브레스로 적들을 구워버림	1600
리액션	빈사MP회복(瀕死MP回復)	빈사상태가 되면 MP가 회복된다	400
서포트	소비MP반분(消費MP半分)	마법 등에 사용되는 MP가 반분된다	1000

시마도사

종류	이름	효과	Jp
액션	헤이스트(ヘイスト)	상대의 시간을 빠르게 한다	100
	헤이스자(ヘイスジャ)	수직효과범위가 넓어진 헤이스트	600
	슬로우(スロウ)	상대의 시간을 느리게 한다	80
	슬로우자(スロウジャ)	수직효과범위가 넓어진 슬로우	600
	스톱(ストップ)	상대의 시간을 멈춰버린다	350
	돈무브(ドンムブ)	상대를 움직이지 못하게 한다	100
	레비테트(レビテト)	부유이동이 가능하게 된다	200
	리후렉(リフレク)	마법반사 배리어를 친다	300
	퀵(クイック)	곧바로 행동할 수 있게 된다	900
	그라비데(グラビデ)	최대HP의 일정%만큼 데미지를 준다	250
	그라비가(グラビガ)	그라비데보다 더 많은 데미지를 준다	550
	메테오(メテオ)	적의 머리위에 운석을 떨어트려 공격한다	1500
리액션	빈사퀵(瀕死クイック)	빈사시 자신의 턴이 되돌아 온다	800
	MP변환(MPすり替え)	HP 데미지를 MP데미지로 바꾼다	400
서포트	숏차지(ショートチャージ)	차지에 필요한 시간이 짧게 된다	1000
무브	텔레포(テレポ)	임의의 장소에 이동할 수 있다	650
	부유이동(浮遊移動)	부유이동이 가능하게 된다	540

화술사

종류	이름	효과	Jp
액션	권유(勧誘)	상대를 동료로 만든다	100
	설득(説得)	상대의 CTG를 0으로 만든다	100
	상담(商談)	적의 길을 얻을 수 있다	100
	칭찬하다(ほめる)	브레이브포인트를 올린다	200
	겁주다(おどす)	브레이브포인트에 데미지를 준다	200
	설법(説法)	페이스포인트 UP	200
	해법(解法)	페이스포인트에 데미지를 준다	200
	흉보기(悪口)	상대를 바사크 상태로 만든다	300
	다라본의흉내(ダーラボンのまね)	상대를 잠상태로 만든다	300
	죽음의예언(死の予言)	상대를 전투불능으로 만든다	500
리액션	귀막이가드(耳栓ガード)	화술을 완전회복	300
서포트	마수화(まじゅう語)	화술을 몬스터 상대로 사용할 수 있다	100
	조교(調教)	타겟을 빈사상태로만들면 잡을 수 있다	500
	총장비가능(銃装備可能)	어떤잡이라도 총을 장비할 수 있다	800

시프

종류	이름	효과	Jp
액션	길뺏기(ギル取り)	적에게서 길(돈)을 빼앗는다	10
	마음을빼앗다(ハートを取る)	적에게 참의 효과를 줄 수 있다	150
	Exp를빼앗다(Expを取る)	적의 경험치를 빼앗는다	250
	투구를빼앗다(兜を取る)	적의 투구를 빼앗는다	350
	방패를빼앗다(盾を取る)	적의 방패를 빼앗는다	450
	무기를빼앗다(武器を取る)	적의 무기를 빼앗는다	600
	악세서리를빼앗다(アクセサリを取る)	적의 악세사리를 빼앗는다	500
	갑옷을빼앗다(よろいを取る)	적의 갑옷을 빼앗는다	450
리액션	경계(警戒)	경계태세를 갖추어 회피율이 올라간다	200
	길가메의마음(ギルガメの心)	데미지를 받으면서 돈을 얻는다	200
	캣치(キャッチ)	상대가 던진 무기 등을 받아낸다	200
서포트	밀렵(密猟)	몬스터 등의 사체를 특정가게에 판다	200
무브	Move+2	이동가능한 거리가 2 상승한다	560
	Jump+2	점프할 수 있는 거리가 2 상승한다	500

풍수사

종류	이름	효과	Jp
액션	떨어지는구멍(落とし穴)	땅등에서 데미지+돈무브 상태의 효과	150
	수혼(水魂)	강등에서 데미지+개구리 상태의 효과	150
	조지옥(蔦地獄)	초원등에서 데미지+스톱 상태의 효과	150
	조소(彫塑)	사리 등에서 데미지+석화 상태의 효과	150
	국지지진(局地地震)	암석 등에서 데미지+혼란 상태의 효과	150
	카마이타치(かまいたち)	평지등에서 데미지+행동불능의 효과	150
	도깨비불(鬼火)	나무 등에서 데미지+수면 상태의 효과	150
	바닥없는늪(底なし沼)	습지 등에서 데미지+죽음의 선고의 효과	150
	모래회오리(砂嵐)	사지 등에서 데미지+암흑 상태의 효과	150
	눈보라(吹雪)	설원 등에서 데미지+침묵 상태의 효과	150
	돌풍(突風)	지붕 등에서 데미지+슬로우 상태의 효과	150
	용암볼(溶岩ボール)	용암 등에서 데미지+데스	150
리액션	풍수반사(風水返し)	물리공격이나 풍수공격을 풍수로 반격한다	300
서포트	공격력UP(攻撃力UP)	직접공격때의 위력이 올라간다	400
무브	이동거리지형무시(移動距離地形無視)	모든 지형에서 이동코스트가 1이 된다	220
	용암상이동(溶岩上移動)	용암위를 자유롭게 걸어다닌다	150

음양사

종류	이름	효과	Jp
액션	암박부([illegible])	상대를 암흑상태로 만들어 명중률다운	100
	불변부동(不変不動)	상대를 행동불능으로 만든다	100
	침묵창(沈黙唱)	상대를 침묵상태로 만든다	170
	마흡창(魔吸唱)	상대의 MP를 흡수하여 자신의 것으로	200
	고게선([illegible])	상대의 브레이브포인트를 낮춘다	200
	부생골시(屍生骨屍)	상대를 언데드로 만든다	300
	명흡창(命吸唱)	상대의 HP를 흡수하여 자신의 것으로	350
	동사수부([illegible])	상대를 잠상태로 만든다	350
	신기앙도?([illegible])	페이스 포인트를 올린다	400
	신의앙도([illegible])	페이스 포인트에 데미지를 준다	400
	용맹광부(勇猛狂符)	브레이브 포인트를 올린다	400
	난심창(乱心唱)	상대를 혼란상태로 만든다	400
	패봉인([illegible])	상대를 석화시킨다	600
	절창([illegible])	각종스테터스 이상을 무효화 시킨다	800
리액션	사용MP흡수(使用MP吸収)	상대가 사용한 MP를 흡수한다	250
서포트	방어력UP(防御力UP)	물리방어력이 상승한다	400
무브	이동거리날씨무시([illegible])	날씨에 의한 이동거리 변화를 무시한다	200
	MP회복이동(MP回復移動)	이동종료후 MP회복	350

용기사

종류	이름	효과	Jp
액션	수직점프2(垂直ジャンプ)	점프로 수직방향 2칸을 점프할 수 있다	100
	수평점프2(水平ジャンプ)	점프로 수평방향 2칸을 점프할 수 있다	150
	수직점프3	점프로 수직방향 3칸을 점프할 수 있다	250
	수평점프3	점프로 수평방향 3칸을 〃	350
	수직점프4	점프로 수직방향 4칸을 〃	400
	수평점프4	점프로 수평방향 4칸을 〃	550
	수직점프5	점프로 수직방향 5칸을 〃	550
	수직점프6	점프로 수직방향 6칸을 〃	700
	수평점프5	점프로 수평방향 5칸을 〃	800
	수직점프7	점프로 수직방향 7칸을 〃	1000
	수평점프8	점프로 수평방향 8칸을 〃	1100
	수직점프8	점프로 수직방향 8칸을 〃	1500
리액션	용의혼(竜の魂)	전투중 물리공격에 의한 전투불능 회피	600
서포트	창장비가능(槍装備可能)	어떤잡이라도 창을 장비할 수 있다	400
무브	고저차무시(高低差無視)	고저차를 무시한 이동이 가능하다	700

사무라이

종류	이름	효과	Jp
액션	아수라(阿修羅)	검기로 적에게만 데미지를 준다	100
	호철(虎徹)	검기로 적에게만 데미지를 준다	200
	비전장선(備前長船)	검기로 적의 MP에 데미지를 준다	300
	무라사메(村雨)	검기로 아군의 HP를 회복시킨다	400
	아마노무라쿠모(天のむら雲)	적에게 데미지를 입히고 슬로우의 추가효과	500
	청성(清盛)	아군에 셀과 프로테스의 효과를 준다	600
	무라사메(村正)	적에게 혼란과 죽음의 선고효과를 준다	700
	국일문자(菊一文字)	검기로 적에게만 데미지를 준다	800
	마사무네(正宗)	아군에 헤이스트와 리제네의 효과를 준다	900
	목지접?식검([illegible])	검기로 적에게만 데미지를 준다	1000
리액션	육참골단(肉斬骨断)	빈사가 될 때 적에게 반격을 가한다	200
	칼날잡기(白刃取り)	활이외의 물리공격 완전회피	700
서포트	도장비가능(刀装備可能)	어떤 잡이라도 도를 장비할 수 있다	400
	양손잡기(両手持ち)	무기를 양손에 잡아 공격력 2배	900
무브	수면이동(水面移動)	물위를 떠가듯 이동할 수 있다	300

닌자

종류	이름	효과	Jp
액션	수리검(手裏剣)	수리검을 던져 공격한다	50
	구슬(たま)	여러가지 효과를 지닌 구슬을 던져 공격	70
	나이프(ナイフ)	나이프를 던져 공격한다	100
	검(剣)	검을 던져 공격한다	100
	망치(鎚)	망치를 던져 공격한다	100
	도(刀)	도를 던져 공격한다	100
	인자도(忍者刀)	인자도를 던져 공격한다	100
	창(槍)	창을 던져 공격한다	100
	봉(棒)	봉을 던져 공격한다	100
	기사검(騎士剣)	기사검을 던져 공격한다	100
	사전(辞書)	사전을 던져 공격한다	100
	도끼(斧)	도끼를 던져 공격한다	120
리액션	간파하기(見切る)	회피율이 증가한다	400
	잠복(潜伏)	데미지를 받으면 투명해진다	1000
서포트	이도류(二刀流)	양손에 2개의 무기를 가지고 2회공격한다	1000
무브	수상이동(水上移動)	물위를 이동하고 정지가 가능하다	420

산술사

종류	이름	효과	Jp
액션	EXP	산술 대상을 경험치로 한다	200
	5	산술 대상의 수를 5의 배수로 한다	200
	CT	산술 대상을 CT로 한다	250
	하이트(ハイト)	산술 대상을 높이로 한다	250
	소수(素数)	산술 대상을 소수로 한다	300
	레벨(レベル)	산술 대상을 레벨로 한다	350
	4	산술 대상의 수를 4의 배수로 한다	400
	3	산술 대상의 수를 3의 배수로 한다	600
리액션	나머지나눠주기(あまり層り分け)	HP회복시 나머지를 분배한다	200
	데미지분배(ダメージ分配)	받은 데미지를 공격대상과 나눠갖는다	300
서포트	취득EXPUP(取得)	경험치를 보통때의 50%이상 받게 된다	350
무브	EXP획득이동(獲得移動)	이동종료후 EXP를 얻는다	400
	JP획득이동(獲得移動)	이동종료후 JP를 얻는다	400

음유시인

종류	이름	효과	Jp
액션	천사의시(天使の詩)	아군전체의 MP를 회복한다	100
	목숨의시(命の詩)	아군전체의 HP를 회복한다	100
	응원가(応援歌)	아군전체의 Speed를 상승시킨다	100
	싸움의시(戦いの詩)	아군전체의 공격력을 상승시킨다	100
	마력의시(魔力の詩)	아군전체의 마력을 상승시킨다	100
	이름없는시(名もなき詩)	아군에게 랜덤의 유효스테터스를 부여	100
	라스트송(ラストソング)	아군의 CT를 100으로 해 즉시 행동가능	100
리액션	MA세이브(MAセーブ)	공격을 받으면 마법공격력이 상승	500
	페이스업(フェイスアップ)	공격을 받으면 페이스치가 상승	700
무브	Move+3	이동력이 +3된다	1000
	비행이동(飛行移動)	비행이동이 가능하게 된다	5000

호리나이트

종류	이름	효과	Jp
액션	부동무명검(不動無名剣)	2칸내의 적을 공격하고 스톱의 효과	-
	난명할살타(乱命割殺打)	3칸내의 적을 공격하고 죽음의 선고 효과	400
	북두골쇄타(北斗骨砕打)	3칸내의 적을 공격하고 가끔 전투불능으로	500
	무쌍번개찌르기(無双いなずま突き)	3칸내의 적을 공격하고 침묵의 효과	700
	성광폭렬파(聖光爆裂破)	4방향으로 적을 공격하여 혼란의 효과	800

무용수

종류	이름	효과	Jp
액션	위치핸드(ウイッチハンド)	적전체에 MP데미지를 입힌다	100
	위드나이브스(ウイズナイブス)	적전체에 HP데미지를 입힌다	100
	스로댄스(スローダンス)	적전체의 스피드를 낮춘다	100
	폴카폴카(ポルカポルカ)	적전체의 물리공격력을 낮춘다	100
	언페이스(アンフェイス)	적전체의 마법공격력을 낮춘다	100
	네임레스댄스(ネイムレスダンス)	적전체에 랜덤의 배드스테터스를 부여	100
	라스트댄스(ラストダンス)	적전체의 CT를 0으로 만들어 버린다	100
리액션	A세이브(Aセーブ)	공격을 받으면 물리공격력이 올라간다	600
	브레이브업(ブレイブアップ)	공격을 받으면 브레이브가 올라간다	700
무브	Jump+3	Jump이 +3 된다	1000
	비행이동(飛行移動)	비행이동이 가능하게 된다	5000

다크나이트

종류	이름	효과	Jp
액션	어둠의검(闇の剣)	적의 hp를 흡수한다	-
	어둠의검(闇の剣)	적의 mp를 흡수한다	500

천명사 천도사

종류	이름	효과	Jp
액션	이천고뢰음(裏天鼓雷音)	랜덤범위에 번개속성의 공격	-
	이아수라(裏阿修羅)	랜덤범위에 화염속성의 공격	200
	이금강칠검(裏金剛七剣)	랜덤범위에 바람속성의 공격	300
	이수마용혈(裏水魔龍穴)	랜덤범위에 수속성의 공격	400
	이대노공?(裏大[illegible]空?)	랜덤범위에 무속성 공격 + 추가스테터스이상	500
	이천마뢰신(裏天魔雷神)	랜덤범위에 지속성 공격	600

기공사

종류	이름	효과	Jp
액션	다리를노리다(足を狙う)	돈무브의 효과	200
	팔을노리다(腕を狙う)	돈액션의 효과	300
	사심봉인(邪心封印)	언데드를 석화	300

디바인나이트

종류	이름	효과	Jp
액션	강갑파점찌르기(強甲破点突き)	몸통에 장비하고 있는 아이템을 파괴한다	?
	성천폭격타(星天爆撃打)	머리에 장비하고 있는 아이템을 파괴한다	500
	명계공?타(冥界恐?打)	장비하고 있는 무기를 파괴한다	600
	교격빙랑파(咬撃氷狼破)	장비하고 있는 액세서리를 파괴한다	800

드래그나

종류	이름	효과	Jp
액션	아이스브레스(アイスブレス)	냉기를 적에게 발산한다	-
	화이어브레스(ファイアブレス)	화염을 적에게 발산한다	-
	선더브레스(サンダブレス)	번개를 적에게 발산한다	-
	용울림(竜ならし)	적을 유혹해 아군으로 만든다	300
	용개포(竜介抱)	자신의 HP로 상대를 회복한다	300
	파워업(竜パワアップ)	브레이브 스피드 물리 마법공격을 올린다	400
	용레벨업(竜レベルアップ)	뭐과 같은 효과를 낸다	400
	호리브레스(ホーリーブレス)	강력한 성스러운 브레스를 쓴다	900

템플나이트

종류	이름	효과	Jp
액션	브라인(ブライン)	4칸내의 적에게 암흑의 효과	-
	아스필(アスピル)	4칸내의 상대의 MP를 흡수한다	100
	드레인(ドレイン)	4칸내의 상대의 HP를 흡수한다	180
	페이스(フェイス)	4칸내의 상대의 페이스를 100으로 만든다	200
	이노센(イノセン)	4칸내의 상대의 페이스를 0으로 만든다	200
	좀비(ゾンビー)	4칸내의 상대를 언데드로 만든다	150
	사이레스(サイレス)	4칸내의 상대를 침묵상태로 만든다	90
	바사크(バーサク)	4칸내의 상대를 바사크 상태로 만든다	200
	치킨(チキン)	4칸내의 상태의 브레이브를 낮춘다	500
	콘퓨(コンフュ)	4칸내의 상대를 혼란시킨다	200
	데스펠(デスペル)	4칸내의 상대의 모든 스테터스 이상을 회복	300
	돈액(ドンアク)	4칸내의 상대를 돈액선 상태로 만든다	-
	스리플(スリプル)	4칸내의 상대를 잠재운다	170
	브레이크(ブレイク)	4칸내의 상대를 석화시킨다	300
	쇼크(ショック!)	데미지가 많은수록 더많은 데미지를 받는다	600

철거인

종류	이름	효과	Jp
액션	파괴한다(破壊する)	근처의 대상을 파괴한다	-
	압축한다(圧縮する)	근처의 대상을 압축한다 +전투불능	-
	처리한다(処理する)	8칸 내의 적을 공격한다	-
	분쇄한다(粉砕する)	근처의 대상을 분쇄한다	-

솔져

종류	이름	효과	Jp
액션	브레이버(ブレイバー)	검기를 날려보내는 리미트기	-
	흉자베기(凶斬り)	흉자처럼 베는 리미트기	200
	파황격(破晃撃)	자신의 데미지가 많을수록 위력이 높다	250
	크라임해저드 (クライムハザード)	타겟의 데미지가 많을수록 위력이 높다	500
	메테오레인(メテオレイン)	운석을 떨어트려 광범위를 공격	600
	화룡점청(画竜点睛)	스테티스 이상을 일으킨다	700
	이초구무신패참 (裏超究武神覇斬)	또하나의 구극리미트기	1200
	영화광소(櫻華狂[illegible])	최강의 리미트기	2500

비브로스

종류	이름	효과	Jp
액션	에너질(エナジール)	자신의 HP를 이용해 배의 HP를 회복	-
	페러사이트(パラサイト)	배의 힘으로 스테이터스 이상을 일으킴	-
	쇼크(ショック)	데미지가 많을수록 더 많은 데미지를 준다	-
	디퍼런스(ディファレンス)	상대의 MP를 데미지로써 주는 기술	-

무구데이터

무기 사: 사정거리 공: 공격력 회: 회피율수정 인: 날 있는 무기 이: 이도류 가능 투: 던지기가능 양: 양손잡기가능 전: 전문무기 직: 직선공격 산: 포물선공격 봉: 범위2 전: 직업전용무기 영 : 영구 흡 : 흡수 강 : 강화

잡체인지 조건표

견습전사
2
나이트
2
궁사
3
몽크
5
5
닌자
3
4
시프
4
4
사무라이
2
2
4
풍수사
5
무용수
5
용기사
5
8
8
5
흉내쟁이
5

아이템사
2
백마도사
2
흑마도사
3
음양사
5
5
3
4
산술사
4
시마도사
3
화술사
5
음유시인
3
소환사
5
5

FINAL FANTASY TACTICS

나이프

이름	사	공	회	구분	특기
대거(ダガー)	1	3	5	인 이 투	
미스릴나이프(ミスリルナイフ)	1	4	5	인 이 투	
브라인나이프(ブラインナイフ)	1	4	5	인 이 투	+암흑
메이지멧서(メイジメッサー)	1	4	5	인 이 투	+침묵
플래티너멧서(プラチナメッサー)	1	5	10	인 이 투	
마인고슈(マインゴーシュ)	1	6	40	인 이 투	
오리할콘(オリハルコン)	1	7	5	인 이 투	
아사신대거(アサシンダガー)	1	7	5	인 이 투	+죽음의선고
에어나이프(エアナイフ)	1	10	5	인 이 투	풍속성

닌자도

이름	사	공	회	구분	특기
닌자도(忍び刀)	1	8	5	인 이 투 양	
쿠나이(くない)	1	9	5	인 이 투 양	
코다치(小太刀)	1	10	5	인 이 투 양	
닌자롱(忍者ロング)	1	12	5	인 이 투 양	
주박도(呪縛刀)	1	13	5	인 이 투 양	+돈무브

검

이름	사	공	회	구분	특기
브로드소드(ブロードソード)	1	5	10	인 이 투 양	
롱소드(ロングソード)	1	5	10	인 이 투 양	
아이언소드(アイアンソード)	1	6	5	인 이 투 양	
미스릴소드(ミスリルソード)	1	7	8	인 이 투 양	
산호의검(さんごの剣)	1	8	5	인 이 투 양	뢰속성
잠의검(眠りの剣)	1	9	5	인 이 투 양	+수면
고대의검(古代の剣)	1	9	5	인 이 투 양	+돈무브
다이아소드(ダイヤソード)	1	10	10	인 이 투 양	
프래티너소드(プラチナソード)	1	12	10	인 이 투 양	
아이스브랜드(アイスブランド)	1	13	10	인 이 투 양	냉속성 +브리자라
룬브레이드(ルーンブレイド)	1	14	14	인 이 투 양	마공+2
블러드소드(ブラッドソード)	1	8	5	인 이 양 투	

기사검

이름	사	공	회	구분	특기
디펜더(ディフェンダー)	1	16	60	인 이 투 양	
세이브더퀸(セイブザクイーン)	1	18	30	인 이 투 양	영프로테스
엑스칼리버(エクスカリバー)	1	21	35	인 이 투 양	영헤이스트 성흡 성강
라그나로크(ラグナロク)	1	24	20	인 이 투 양	영셸

도

이름	사	공	회	구분	특기
아수라(阿修羅)	1	7	15	인 이 투 양	
코테츠(虎徹)	1	8	15	인 이 투 양	
비전장선(備前長船)	1	9	15	인 이 투 양	
무라사메(村雨)	1	10	15	인 이 투 양	
아마노무라쿠모(天のむら雲)	1	11	15	인 이 투 양	
청성(清盛)	1	12	15	인 이 투 양	
무라마사(村正)	1	14	15	인 이 투 양	
국일문자(菊一文字)	1	15	15	인 이 투 양	
마사무네(正宗)	1	18	15	인 이 양 투	

도끼

이름	사	공	회	구분	특기
배틀액스(バトルアックス)	1	9	-	인 이 투 양	양손전용
거인의도끼(巨人の斧)	1	12	-	인 이 투 양	양손전용
슬렛셔(スラッシャー)	1	16	-	인 이 투 양	양손전용 +슬로우

롯드

이름	사	공	회	구분	특기
롯드(ロッド)	1	3	20	인 이 양 투	
선더롯드(サンダーロッド)	1	3	20	인 이 양 투	번개속성+선더
플레임롯드(フレイムロッド)	1	3	20	인 이 양 투	화염속성+화이어
아이스롯드(アイスロッド)	1	3	20	인 이 양 투	냉기속성+브리자드
포이즌(ポイズンロッド)	1	3	20	인 이 양 투	+독
위저드롯드(ウイザードロッド)	1	4	20	인 이 양 투	마공+2
드래곤롯드(ドラゴンロッド)	1	5	20	인 이 양 투	

지팡이

이름	사	공	회	구분	특기
오크스탭(オークスタッフ)	1	3	15	인 이 양 투	
화이트스탭(ホワイトスタッフ)	1	3	15	인 이 양 투	죽음의 선고회복
뱀지팡이(蛇の杖)	1	5	15	인 이 양 투	
마술사의지팡이(魔術師の杖)	1	4	15	인 이 양 투	마공+1
골드스탭(ゴールドスタッフ)	1	6	15	인 이 양 투	
회복의지팡이(いやしの杖)	1	4	15	인 이 양 투	HP회복
메이스오브제우스(メイスオブゼウス)	1	6	15	인 이 양 투	물공+2 마+1

철구

이름	사	공	회	구분	특기
프레일(フレイル)	1	9	-	인 이 양 투	
프레임위프(フレイムウイップ)	1	11	-	인 이 양 투	염속성 + 화이라
모닝스타(モーニングスター)	1	16	-	인 이 양 투	
전갈의꼬리(さそりのしっぽ)	1	23	-	인 이 양 투	

총

이름	사	공	회	구분	특기
로만다총(ロマンダ銃)	8	6	5	직	
미스릴총(ミスリル銃)	8	8	5	직	
브레이즈건(ブレイズガン)	8	20	5	직	냉속성 브리자라
그레이셜건(グレイシャルガン)	8	21	5	직	화염속성 화이라
브라스트건(ブラストガン)	8	22	5	직	뢰속성 선더라

자동궁

이름	사	공	회	구분	특기
보우건(ボウガン)	4	3	5	직	
나이트키러(ナイトキラー)	4	3	5	직	+암흑
크로스보우(クロスボウ)	4	4	5	직	
포이즌보우(ポイズンボウ)	4	4	5	직	+독
헌팅보우(ハンティングボウ)	4	6	5	직	
가스트라페테스(ガストラフェテス)	4	10	5	직	

활

이름	사	공	회	구분	특기
롱보우(ロングボウ)	5	4	0	산 양 전	양손전용
은의활화살(銀の弓矢)	5	5	0	산 양 전	양손전용
얼음활(氷の弓)	5	5	0	산 양 전	냉기속성
라이트닝보우(ライトニングボウ)	5	6	0	산 양 전	냉기속성 +선더라
미스릴의활(ミスリルの弓)	5	7	0	산 양 전	양손전용
바람베기활(風斬りの弓)	5	8	0	산 양 전	풍속성
알테미스의활(アルテミスの弓)	5	10	0	산 양 전	양손전용

악기

이름	사	공	회	구분	특기
라미아의하프(ラミアの竪琴)	3	10	10	직	+혼란
피의십이현(血の十二弦)	3	13	10	직	

사전

이름	사	공	회	구분	특기
배틀딕트(バトルディクト)	3	7	15	직 투	
괴물사전(怪物辞典)	3	8	15	직 투	
파피루스프레이트(パピルスプレイト)	3	9	15	직 투	

창

이름	사	공	회	구분	특기
자베린(ジャベリン)	2	8	10	봉 양 투	
스피어(スピア)	2	9	10	봉 양 투	
미스릴스피어(ミスリルスピア)	2	10	10	봉 양 투	
팔치잔(パルチザン)	2	11	10	봉 양 투	
오베리스크(オベリスク)	2	12	10	봉 양 투	

봉

이름	사	공	회	구분	특기
사이프레스파일(サイプレスパイル)	2	6	20	봉 양 투	
배틀밤부(バトルバンブー)	2	7	20	봉 양 투	
자코우샥(じゃこうしゃく)	2	8	20	봉 양 투	
철선(鉄扇)	2	9	20	봉 양 투	
오공의봉(ゴクウの棒)	2	10	20	봉 양 투	+이노센
팔각봉(八角棒)	2	12	20	봉 양 투	스테터스회복
고래수염(鯨の髭)	2	16	20	봉 양 투	

백-여성전용

이름	사	공	회	구분	특기
P백(Pのバッグ)	1	12	-	-	리제네
C백(Cのバッグ)	1	10	-	-	마공+1
H백(Hのバッグ)	1	14	-	-	스피드+1

옷감

이름	사	공	회	구분	특기
페르시아(ペルシア)	2	8	50	봉	
카시밀(カシミール)	2	10	50	봉	
양잔금([illegible])	2	15	50	봉	

수리검

이름	사	공	회	구분	특기
수리검(手裏剣)	-	4	0	직 투	
풍마수리검(風魔の手裏剣)	-	7	0	직 투	
유생의칠흑(柳生の漆黒)	-	10	0	직 투	

구슬

이름	사	공	회	구분	특기
화둔의구슬(かどんのたま)	-	8	0	직 투	화염속성
풍수의구슬(ひょうすいのたま)	-	8	0	직 투	물속성
뢰인의구슬(らいじんのたま)	-	8	0	직 투	번개속성

투구

이름	HP	MP	특기
레더헤름(レザーヘルム)	10	0	
브론즈헤름(ブロンズヘルム)	20	0	
아이언헤름(アイアンヘルム)	30	0	
발뷰더(バルビュータ)	40	0	
미스릴헤름(ミスリルヘルム)	50	0	
골드헤름(ゴールドヘルム)	60	0	
크로스헤름(クロスヘルム)	70	0	
다이아헤름(ダイヤヘルム)	80	0	
플래티너헤름(プラチナヘルム)	90	0	
서크렛(サークレット)	100	0	
크리스탈헤름(クリスタルヘルム)	120	0	
원씨의투구(原氏の兜)	130	0	

모자

이름	HP	MP	특기
가죽모자(革の帽子)	8	0	
깃털모자(羽つき帽子)	16	5	
붉은두건(赤ずきん)	24	8	
헤드기어(ヘッドギア)	32	0	물공+1
삼각모자(三角帽子)	40	12	마공+1
그린베레(グリーンベレー)	48	0	스피드+1
꽈배기머리띠(ねじりはち巻き)	56	0	물공+2
사제의모자(司祭の帽子)	64	20	마공+1
흑두건(黒ずきん)	72	0	
금비녀(金の髪かざり)	80	50	침묵무효
섬광마모(閃光魔帽)	88	15	마공+1 스피드+1
시프의모자(シーフの帽子)	100	0	스피+2 DM DA무효

리본-여성전용

이름	HP	MP	특기
리본(リボン)	10	0	스테터스이상회피
카츄사(カチューシャ)	20	0	스테터스이상회피
바렛타(バレッタ)	20	0	스테터스이상회피

갑옷

이름	HP	MP	특기
가죽갑옷(革のよろい)	10	0	
리네큐랏사(リネキュラサ)	20	0	
브론즈아머(ブロンズアーマー)	30	0	
체인메일(チェインメイル)	40	0	
미스릴아머(ミスリルアーマー)	50	0	
플레이트메일(プレイトメイル)	60	0	
골드아머(ゴールドアーマー)	70	0	
다이아아머(ダイヤアーマー)	80	0	
플래티너아머(プラチナアーマー)	90	0	
카라비니엘(キャラビニエール)	100	0	
크리스탈메일(クリスタルメイル)	110	0	
리후렉트메일(リフレクトメイル)	130	0	리후렉트
원씨의갑옷(原氏のよろい)	150	0	

로브

이름	HP	MP	특기
마의로브(麻のローブ)	10	10	
실크로브(シルクのローブ)	20	16	
마술사의로브(魔術士のローブ)	30	22	마공+2
카멜레온로브(カメレオンローブ)	30	22	마공+2
백의로브(白のローブ)	50	34	냉염뢰반멸
흑의로브(黒のローブ)	60	30	냉염뢰강화
빛의로브(光のローブ)	75	50	

방어구 HP : HP수정 MP : MP수정

옷

이름	HP	MP	특기
옷(服)	5	0	
가죽옷(革の服)	10	0	
레저프레이트(レザープレイト)	18	0	
체인프레이트(チェインプレイト)	24	0	
미스릴베스트(ミスリルベスト)	30	0	
아다만베스트(アダマンベスト)	36	0	
마술사의옷(魔術師の服)	42	15	
브리간다인(ブリガンダイン)	50	0	
유술도복(柔術道着)	60	0	물공+1 전불무효
힘나는옷(力だすき)	70	0	물공+2
대지의옷(大地の衣)	85	10	지흡수 강화
흑장속(黒装束)	100	0	스톱무효
러버콘샤스(ラバーコンシャス)	150	30	뇌격무효

그 외	물 : 물리회피수정 마 : 마법회피수정 흡 : 흡수 반 : 반멸 약 : 약점

방패

이름	물	마	특기
에스캇션(エスカッション)	10	3	
바크라(バックラ)	13	3	
브론즈실드(ブロンズシールド)	16	0	
라운드실드(ラウンドシールド)	19	0	
미스릴실드(ミスリルシールド)	22	5	
골드실드(ゴールドシールド)	25	0	
아이스실드(アイスシールド)	28	0	냉흡 염반 뇌약
프레임실드(フレイムシールド)	31	0	염흡 냉반 수약
이지스의방패(イージスの盾)	10	50	마공+1
다이아실드(ダイヤシールド)	34	15	
플래티너실드(プラチナシールド)	37	10	
크리스탈방패(クリスタルの盾)	40	15	
원씨의방패(原氏の盾)	43	0	

신발

이름	특기
배틀부츠(バトルブーツ)	Move+1
스파이크슈즈(スパイクシューズ)	Jump+1
게르미나스부츠(ゲルミナスブーツ)	M+1 J+1
러버슈즈(ラバーシューズ)	돈무브 번개무효
페자부츠(フエザーブーツ)	레비테트
에르메스의구주(エルメスの靴)	스피드+1
빨간구두(赤い靴)	마공+1 M+1

팔찌

이름	특기
다이아팔찌(ダイヤの腕輪)	물공+1 마공+1 슬로우무효
수호의팔찌(まもりの腕輪)	돈무브 돈액트무효
응카이의팔찌(ン・カイのの腕輪)	혼란 참무효 암흑반멸
히스이의팔찌(ヒスイのの腕輪)	석화 스톱무효
백팔염주(白八の数珠)	언데드 흡혈 개구리 독무효
수호의반지(まもりの指輪)	수면 죽음의선고무효

장갑

이름	특기
파워리스트(パワーリスト)	물공+1
마력의장갑(魔力の小手)	마공+2
브레이사(ブレイサー)	물공+3
원씨의장갑(原氏の小手)	물공+2 마공+2

반지

이름	특기
마법의링(魔法のリング)	침묵 바사크무효
리후렉트링(リフレクトリング)	영구리후렉트
천사의반지(天使の指輪)	전투불능 암흑무효 리레이즈

망토

이름	물	마	특기
스몰망토(スモールマント)	10	10	
가죽망토(革のマント)	15	15	
마도사의망토(魔道士のマント)	18	18	마공+1
엘프의망토(エルフのマント)	25	25	
드라큐라망토(ドラキュラマント)	28	28	
페자망토(フエザーマント)	40	30	

향수

이름	특기
산타쥬(シャンタージュ)	영리제네 영리레이즈 여성전
솔티레쥬(ソルティレージュ)	영프로테스 영쉘 여성전
셋티엠손(セッティエムソン)	마공+1 영헤이스트 투명 여성전

아이템

이름	효과
포션(ポーション)	HP를 조금 회복
하이포션(ハイポーション)	HP를 중간정도 회복
엑스포션(エクスポーション)	HP를 대량회복
에텔(エーテル)	MP를 약간 회복
하이에텔(ハイーエテル)	MP를 대량회복
에릭서(エリクサー)	HP MP를 완전회복
해독제(毒消し)	독을 치유한다
안약(目薬)	암흑을 치유한다
에이리초(やまびこ草)	침묵을 치유한다
처녀의키스(乙女のキッス)	개구리를 치유한다
금침(金の針)	석화를 치유한다
성수(聖水)	언데드를 치유한다
만능약(万能薬)	스테터스 이상치유
피닉스의꼬리(フェニックスの尾)	전투불능을 치유

FFT 인물사전

이 인물데이터는 성도유론드를 클리어한후 브레이브스토리의 인물편에서 볼 수 있는 데이터입니다. 그러므로 챕터4 전이나 챕터4초반의 인물설명과는 다른 것도 있습니다.

가프 가프가리온
(ガフ・ガフガリオン)

오베리아 왕녀를 성도 이그로스로 호위하기 위해 북천기사단에 고용된 기사. 50년전쟁에서는 동천기사단의 분대장으로 활약했지만 승리를 위해서는 수단과 방법을 가리지 않는 잔인한 전법을 썼기 때문에 종전 후 기사단으로부터 쫓겨났다. 라이오넬성에서 전사.

겔카라니스 바린텐
(ゲルカラニス・バリンテン)

포보햄의 영주. 태수는 무인이 아니었기 때문에 50년전쟁의 전선에 서는 것은 불가능했지만 태수의 아래에는 전국에서 모인 용병부대가 있어 그 부대가 태수를 대신하여 활약했다. 성석의 힘을 군사적으로 이용하는 것을 생각해낸 바린텐은 성석 '비르고'를 빼앗지만 볼마르프의 분노를 받아 혼란 중에 전사했다.

고라그로스 라베인
(ゴラグロス・ラヴェイン)

해여단 소속의 기사. 라그공의 중신인 다이스다그경을 암살하기 위해 성도 이그로스의 베올브저택을 습격한다. 암살은 실패로 끝났지만 도주 시 디리터의 동생 티타를 유괴. 인질로써 지크덴 성곽으로 데리고 갔다. 북천기사단과의 결전 때 티타를 방패로하여 도망치려 하지만 실패하고 전사했다.

규스타브 말게리프
(ギュスタヴ・マルゲリフ)

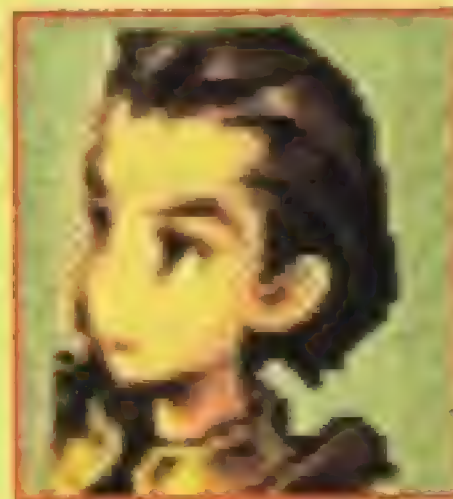
해여단의 부단장. 원래 기사단의 부단장이기도 하다. 이전에는 북천기사단에 소속되어 있었지만 적병을 무참히 살해하거나 점령한 마을 등에서의 강탈이나 강간 등 그 사악한 전법이 문제가 되어 해기사단으로 전속되었다는 과거를 가진다. 에룸도아 후작유괴를 계획하지만 위그라프에게 목숨을 잃는다.

다이스다그 베올브
(ダイスダーグ・ベオルブ)

가리온느의 영주 라그공을 섬기는 군사의 한명으로 람자의 큰형. 돌아가신 아버지 발바네스의 유언에 따라 북천기사단 단장의 자리를 동생 잘바그에게 넘기고 자신의 오래된 친구인 주군 라그공의 군사가 되었다. 베스라요새에서의 공성전에서 라그공을 암살하고 실권을 잡지만 잘바그의 강습을 받고 전사했다.

다크스말다 골타나
(ダクスマルダ・ゴルターナ)

젤테니아의 영주. 라그가와 마찬가지로 골타나가 역시 50년전쟁의 불씨가 된 데나문다 2세를 선조로 가지고 있다. 왕가의 문장인 쌍두의 사자의 한쪽인 흑사자를 가문으로 했기 때문에 '흑사자공'이라고 불린다. 베스라요새에서의 공성전 중 기사 디리터와 교회의 계략에 의해 암살되었다.

디리터 하이랄
(ディリータ・ハイラル)

람자의 오래된 친구. 올란도 백작에 의한 골타나 공작 암살사건에 의해 남천기사단의 장군이 되어 '성기사'의 칭호를 받게 된다. 하지만 진실은 다르다. 베스라요새 공방전의 혼란속에서 잡혀있는 올란도 백작을 도망치게 하고 골타나 공작을 암살한 진범이다. 자신의 야심을 위해 다른사람들을 이용해 가는 남자.

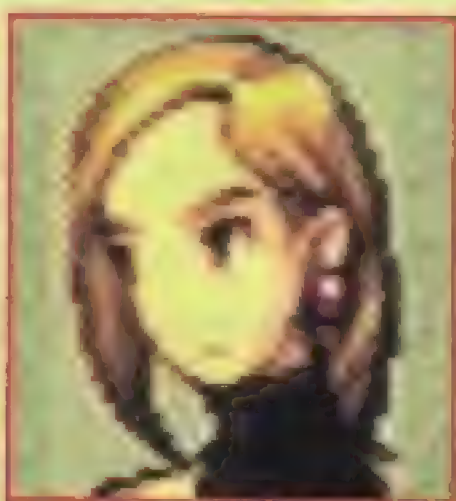
라파 갈테나하
(ラファ・ガルテナーハ)

바린텐 태수가 비밀리에 육성하고 있는 암살자 집단 '카유쟈'의

일원. 50년전쟁에서 양친을 잃은 전쟁고아로 그후 바린텐 태수에게 구출되어 마도사로써 길러졌지만 마을을 불태운 범인이 태수인 것을 알고 리오파네스성을 탈출. 태수와 적대하게 되었다. 천명사 마라크는 오빠이다.

람자 베올브
(ラムザ・ベオルブ)

무문의 명가로써 이름높은 베올브가의 3남. 왕녀 오베리아의 유괴사건을 계기로 사리사욕을 위해 전쟁을 일으킨 형들과 대립한다. 또한 그 배후에서 권력을 노리는 그레바도스 교회 그리고 그 교회까지도 이용하는 루카비의 존재를 눈치챈다. 자신을 위한 것이 아닌 타인을 위해 싸우는 것이 '정의'라고 믿고 있다.

레디
(レディ)

에룸도어 후자이 소환한 알테마데몬.

레제 듀라
(レーゼ・デューラー)

기사 베이오우프의 연인. 사제 브래몬다의 저주를 받아 호리드래곤으로 변화했다. 드래곤으로 있는 동안 인간으로써의 기억을 잃은 듯하나 본능적으로 '성석'이 자신을 구해줄거라고 생각하여 탄광도시 골란드에 오게되었다. 성석 '캔서'의 힘에의해 저주가 풀려 베이오우프와 재회하게 된다.

로팔 우드링
(ローファル・ウォドリング)

뮤론드 그레바도스 교회소속의 신전기사. 신전기사 볼마르프의 명에 따라 다이스다그경을 아군으로 끌어들이기 위해 이그로스로 향했다. 볼마르프의 계략을 알고 있는 소수의 인물.

루베리아 아토카샤
(ルーヴェリア・アトカーシャ)

전 국국왕 옴도리아3세의 왕비. 라그공의 여동생. 20세때 왕가로 시집가 3명의 아이를 낳았지만 현재는 3남인 오리나스 왕자만이 계승자로써 남아있다. 자신의 아들을 왕위로 올리기 위해 왕녀 오벨리아를 유괴했다고 유괴의 혐의를 받아 현재는 베라스요새에 감금되어 있다.

마도사 에리디브스
(魔道士エリディブス)

50년전쟁의 중기로만다군의 침공에 대해 싸운 위대한 마도사. 많은 흑마법이나 소환마법을 고문서중에서 발굴해 국가의 승리를 위해 힘이 되었다. 리오파네스성 탈환중 행방불명이 된다. 덥던전 속에서 만난 루카비가 과연 진정한 영웅 에리디브스였을까? 모든 것은 비밀에 쌓여 있다…

마라크 갈테나하
(マラーク・ガルテナーハ)

바린텐 태수가 비밀리에 육성하고 있는 암살자 집단 '카뮤자'의 일원. 50년전쟁에서 양친을 잃은 전쟁고아로써 그 후 바린텐 태수에게 구해져 마도사로써 길러졌다. 리오파네스성의 옥상에서 라파를 막고 태수의 총탄에 쓰러지지만 성석의 '성스러운 힘'에 의해 되살아나게 되었다.

마릿지 퓨네랄 5세
(マリッジ・フューネラル4世)

뮤론드 그레바도스 교회의 수장으로써 사자전쟁을 위에서 조작하는 흑막. 50년전쟁에 의해 저하된 교회의 지배력을 부활시켜 국왕 이

상의 권력을 교회의 손으로 되돌리는 것을 노린다. 하지만 실제로는 인간계의 지배를 노리는 암흑의 주인 루카비들에게 이용되어 최후에는 목숨을 잃었다.

메리아돌 틴젤
(メリアドール・ティンジェル)

뮤론드 그레바도스 교회소속의 신전기사. 신전기사 볼마르프의 아들. 에룸도아 후작이 죽음의 천사 잘에라로 변화하는 것을 본 결과 아버지 볼마르프의 존재에 의문을 품게 된다. 아버지의 정체를 밝히기 위해 람자와 동행한다.

메스드라마 에룸도어
(メスドラーマ・エルンドア)

란베리의 영주. 50년전쟁의 후반 나라에 침입한 근접국을 상대로 용맹하게 싸운 군인. 백은의 갑옷이 길고 아름다운 은발을 바람에 날리면서 싸웠기 때문에 아군에게는 '은의 귀공자'로써 존경받고 적에게는 '은발귀'로써 두려움의 대상이 되었다. 프스평원에서 전사할 때 루파비가되어 부활했지만 람자에게 져 사망하였다.

무스타디오 브난자
(ムスタディオ・ブナンザ)

기공도시 고그의 광산에서 일하는 젊은이. 기계의 병기 제조공으로써 이름 높은 기공사 베스로디오의 아들. 화약을 전신에 넣고 금속의 탄환을 쏘는 기계장치의 병기 '총'을 사용해 낼 수 있다.

밀우다 폴즈
(ミルウーダ・フォルズ)

해여단 소속의 검사. 해여단의 두목 위그라프의 여동생. 해기사단 시대는 형을 지지하는 보좌의 일원으로써 실력을 보였다. 50년전쟁에서는 궁지에 몰린 왕국을 구제하기 위해 일어서려 하지만 전후처리 속에서 어떤 보수도 받지 못하고 해고되었기 때문에 왕국에 대한 반기를 들었다. 레나리아 대지에서의 싸움에서 전사.

발마우프라 라난도
(バルマウフラ・ラナンドゥ)

골타나군에 잠입한 디리터를 보좌하기 위해 교회가 보낸 젊은 마도사. 하지만 그 정체는 디리터가 교회를 배반했을 때를 위한 사형 집행인이었다. 교회를 배반할 생각이었다고 발언하는 디리터에 대해 그녀는 언제부터인지 디리터의 행동이나 사상에 동화된 자신을 알아내고 검을 휘두르지 못하게 되었다.

발바네스 베올브
(バルバネス・ベオルブ)

원 북천기사단 단장으로써 기사로써는 최고위의 칭호 '천기사'를 받은 기사. 50년전쟁에서는 타기사단이 연패하고 있을 때 수많은 전투에서 승리를 수확하여 그 후 전국의 열세를 회복했다. (사실상 패배이지만)이웃나라와의 사이에서 대등한 평화조약을 받아낸 것은 그의 존재를 무서워한 이웃나라의 양보에 의한다. 전쟁말기에 독살되었다.

발크 펜졸
(バルク・フェンゾル)

뮤론드 그레바도스 교회소속의 신전기사. 신전기사단에 들어가기 전에는 기공도시 고그에서 기공사로 활약했다. 그 때문에 검기보다도 '총'에 의한 공격을 주특기로 가지고 있다. 평민출신인 발크는 기공사 시대에 반귀족 운동을 전개하여 기사단을 가진 블랙리스트에도 이름이 올라가 있었다. 베드사막의 싸움에서 전사.

버트 루드비히
(バート・ルードヴィッヒ)

무역도시 워지리스를 거점으로

폭넓게 활동하고 있는 버트상회의 대표. 마을의 실력자로써 부와 명성을 생각대로 하고 있지만 뒤에서는 노예의 매매나 아편의 밀유통 등의 나쁜 일을 행하는 범죄조직의 보스라는 다른 얼굴도 가지고 있다. 성석 '타우로스'의 탈취를 실패했기 때문에 추기경의 분노를 사 처형된다.

베스로디오 브난자
(ベスロディオ・ブナンザ)

기공도시 고그에 사는 기공사. 기계장치의 병기 제조공으로써 명성높은 마이스터. 또한 구시대의 기계의 해석들을 해서 그 기술을 활용하려고 하는 열심한 연구자이다. 고그탄광에서 발견된 성석 '타우로스'를 발견해내 버트상회에 쫓겨 잡히는 몸이 되지만 람자의 활약에 의해 구출된다.

베스트랄다 라그
(ベストラルダ・ラーグ)

가리온느의 영주로써 돌아가신 국왕 옴도리아 3세의 왕비 루배리아의 친오빠. 라그가는 50년전쟁의 도화선이 된 데나문다 2세를 선조로 가진 왕가(아토카샤가)의 분가. 베스라 요새에서의 공성전에서 다이스다그의 계략에 따라 암살된다.

베이오우프 카도모스
(ベイオウーフ・カドモス)

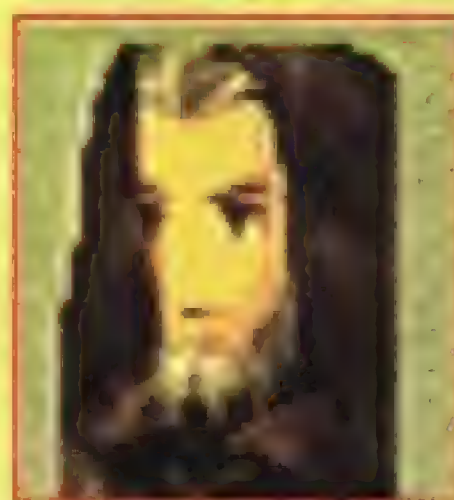
원 라이오넬 성인기사단의 단장. 약혼자였던 레제에게 흑심을 품은 사제 브레몬다의 질투에 의해 '이단자'의 오명을 받고 그 자리를 빼앗긴다. 사제의 저주에 의해 드래곤으로 모습이 변한 레제를 찾고 있었지만 골란드에서 무사히 재회. 또한 성석의 힘으로 레제를 인간의 모습으로 되돌릴 수 있었다.

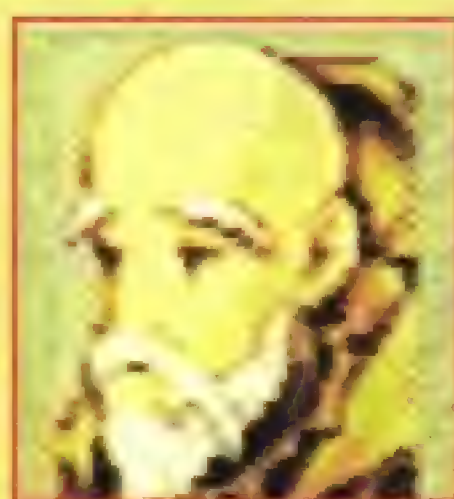
볼마르프 틴젤
(ヴォルマルフ・ティンジェル)

뮤론드 그래바도스 교회 소속의 신전기사단 단장. 교황 퓨네랄이 재현하려 한 조디악브레이브의 리더이지만 볼마르프에게는 볼마르프의 사상이 있는 것 같다.

세리아
(セリア)

애룸도어 후작이 소환한 알테마데몬.

시드루파스 올란도
(シドルファス・オルランドゥ)

통칭 '뇌신시드' 남천기사단 단장으로써 전의 50년전쟁에서는 발바네스나 잘바그와 함께 적에게 두려움의 대상으로 알려진 무적의 장군. 골타나공에 대한 모반을 꾀했다는 혐의에 의해 실각하고 베스라요새에 유배되지만 양아들인 오란과 람자의 활약에 의해 탈출한다. 현재는 람자와 행동을 같이하고 있다.

시몬 펜 라키슈
(シモン・ペン・ラキシュ)

오본느 수도원의 원장으로써 신작자의 박사호를 가진다. 독실한 그래바도스 신자. 이전에는 상급이단 심판관 중 한명으로써 이름을 떨쳤지만 어떤 사건을 계기로 사직하여 속세를 떠나 변경의 땅에서 은둔생활을 보낸다. 수도원에 숨겨진 성석 '비르고'를 뺏으려온 신전기사단의 습격을 받아 사망한다.

아그아리스 옥스
(アグアリス・オークス)

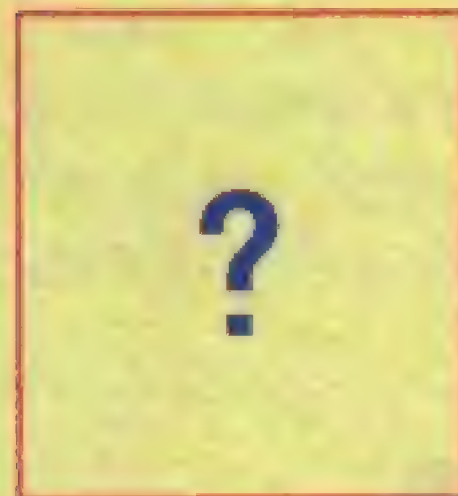
아토카샤 왕가 직속의 근위기사단에 소속되는 기사. 옴도리아 3세 사후 라그공과 골타나공간의 긴장감이 높아져 왕녀의 신변이 위험해졌기 때문에 원로원이 호위로써 수

도원에 파견했다. 왕가에 대한 충성심이 매우 높고 정의감 또한 강하다. 변경의 땅에서 살지 않으면 안되는 오베리아를 동정하고 있다.

아라즈람 J D
(アラズラム・J・D)

전국의 중세사를 전문으로 하는 후세의 역사학자. 고고학자 신학자로도 알려져 '듀라이 백서'의 해석을 두고 그레바도스 교회 뮤론드 파와의 격렬한 대립은 기억에 남는다. 저서로는 '사자전쟁의 비밀' '성 아쥬라의 실상을 벗긴다' '듀라이백서 400년의 진실' 등 다수가 있다.

아쥬락 그레바도스
(アジュラ・グレバドス)

?

약 12세기 전 투자리아의 벨베니아에서 태어나 미로도스에서 길러진다. 신의 나라의 도래를 말하지만 파라교 사제의 반감을 사 반역자로써 신성 유드라 제국에 의해 처형된다. 직후 파라교의 본거지 뮤론드는 전변지이에 의해 바다 속으로 가라앉는다. 그것을 아쥬라의 기적이라고 믿은 제자들이 그 교리를 넓혀 현재의 그레바도스 교가 성립되었다.

알가스 사달파스
(アルガス・サダルファス)

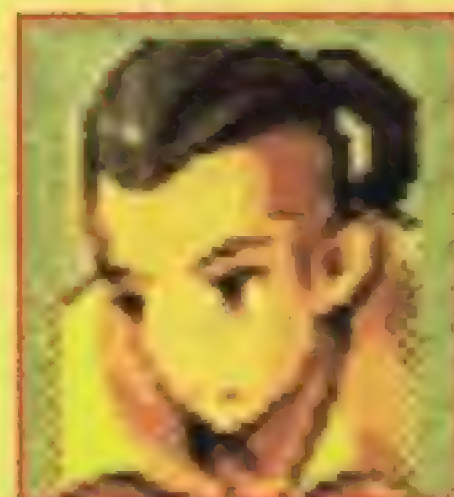
란베리의 루오폰데스 출신. 란베리의 영주 에룸도아 후작 휘하의 근위기사단 소속의 견습기사. 사달파스가는 50년전쟁에서 몰락한 귀족으로 알가스는 자신의 집안의 재건을 위해 이름을 드높이려 하고 있었다. 해여단 전멸작전 참가 중 지크덴 성곽에서 사망.

알마 베올브
(アルマ・ベオルブ)

베올브가의 막내. 이그로스 귀족 학원에 다니는 람자의 동생. 큰오빠과 둘째오빠와는 이복형제지간이다. 명랑쾌활한 성격으로 모두에게 사랑받고 있다. 태어나면서부터 대부분의 기간을 수도원에서 지냈기 때문에 베올브가에 돌아온건 최근의 일. 그 때문인지 큰오빠 작은오빠보다는 나이가 비슷한 람자 쪽과 사이가 좋은 것 같다.

알폰스 드라크로와
(アルフォンス・ヅラクロワ)

라이오넬성의 영주. 그레바도스 교회 내에서의 교황 다음으로 권력을 지닌 추기경이기도 하다. 50년전쟁에서는 이름을 떨친 기사로써 신학자. 백성들은 위대한 영주로써 존경의 생각을 품고 있다. 추기경은 전설의 악마 루카비의 일원으로 부쟁왕 큐크레인과 융합하여 무언가의 목적을 위해 성석을 모으고 있었다.

오란 듀라이
(オーラン・デュライ)

남천기사단 소속의 마도사. '뢰신 시드'인 올란도 백작의 양아들이다. 오란의 실부는 시드의 죽은 전후로써 50년전쟁의 말기에 전장에서 죽었다. 시드의 한쪽팔로써 활약하고 있었지만 골타나공 암살사건 이후 그 진상을 알고 있는 자로써 디리타에 의해 젤테니아성의 지하감옥에 갇히게 되는 몸이 되었다.

오리나스 아토카샤
(オリナス・アトカーシャ)

돌아가신 국왕 옴도리아 3세와 왕비 루베리아 사이에서 태어난 제3왕자. 2명의 형은 생후 곧바로 죽었기 때문에 오리나스가 전국통치의 왕위 계승자이다. 구분도 못

아는 어린이이기 때문에 후견인을 세워 즉위가 예정되어 있었지만 후견인이 정해지지 않은 채 전쟁이 발발. 라그공이 억지로 오리나스를 국왕으로써 즉위했다.

오베리아 아토카샤
(オヴェリア・アトカーシャ)

죽은 옴드리아 3세가 두번째의 왕자를 잃었을 때 양녀로써 왕가에 들어왔다. 원래는 전왕 데나문다4 세의 자식으로 옴도리아 3세와는 이복형제지간이다. 왕가에 들어오자마자 바로 왕비에게 세번째의 왕자 오리나스가 태어났기 때문에 라그공에게 맡겨지게 된다.

옴도리아 아토카샤
(オムドリア・アトカーシャ)

아토카샤 왕조 제 18대 국왕. 50년전쟁의 말기에 병사한 국왕 데나문다 4세의 뒤를 이어 즉위. 직접 병사를 이끌고 싸운 선대와는 달리 옴도리아 3세는 태어나면서 병약하고 의지가 약해 국왕으로는 부적절한 인물이었다. 흑사병에 걸려 7일 밤낮을 고열로 고생한 뒤 하늘로 올라갔다.

위그라프 폴즈
(ウィーグラフ・フォルス)

반 귀족을 외치는 '해여단'의 리더. 귀족 등의 지배자 계층의 압제에 고통받는 백성들을 해방하기 위해 각지에서 요인 유괴나 암살 등의 테러활동을 했지만 집정자 측의 반격을 받아 해여단은 파멸했다. 반귀족 의식이 교회측의 이해와 일치하였기 때문에 신전기사가 된다. 리오파네스 성에서의 전투에서 람자에게 패해 사망했다.

이즈루드 틴젤
(イズルード・ティンジェル)

뮤론드 그레바도스 교회 소속의 신전기사. 신전기사 볼마르프의 아들. 성석 '파이시스'를 가진 신생 조디악 브레이브의 일원이었다. 루카비로 변화한(했다고 생각하는)볼마르프를 저지하려고 하다 역으로 죽고 말았다.

잘모 루스다나
(ザルモゥ・-エ)

그레바도스 교회의 이단 심판관. 이단 심판관이란 쉽게 말해 '이단자 사냥'을 전문으로 행하는 승병을 말하며 교회 조직 내에서는 엘리트 중의 엘리트이다. 교회내외를 불문하고 절대적인 권한을 가지고 있어 그 행동에 대해서는 기사단일지라도 복종하지 않으면 안된다. 젤테니아에서의 람자와의 싸움에서 지고만다.

잘바그 베올브
(ザルバッグ・ベオルブ)

북천기사단 단장으로써 '성기사'의 칭호를 가진 기사. 람자의 둘째형. 50년전쟁에서는 수많은 승리를 얻어 선왕 데나문다 4세에게 '이바리스의 수호신은 가리온느에 있고 베올브의 이름이에야말로 승리가 있다'고 극찬했다. 루카비의 부하로써 전생하지만 람자와 싸우지만 지게된다.

크레티앙 드로와
(クレティアン・ドロワ)

뮤론드 그레바도스 교회 소속의 신전기사. 기사라고 해도 마법에 정통한 마도사이다. 가리랜드 사관 아카테미를 수석으로 졸업한 크레디앙은 고민없이 신전기사단에 들어갈 정도인 경건한 그레바도스교 신자였다.

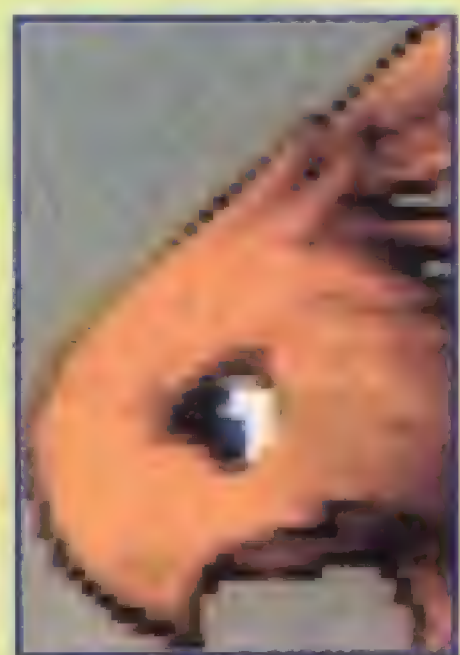
티타 하이랄
(ティータ・ハイラル)

디리터의 여동생. 베올브가의 영지에서 사는 농가의 딸. 양친을 흑사병으로 잃은 후부터는 베올브가에 맡겨졌다. 알마와 함께 귀족학원에 다녔지만 신문의 차를 이유로

힘든 일을 많이 당한 것 같다. 다이스다그경 암살 미수사건에서 해여단에게 인질로써 유괴되어 지크덴성곽에서 알가스에게 암살되었다.

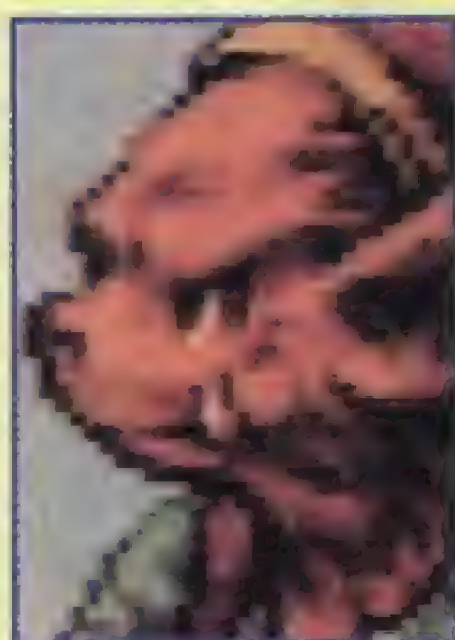
동료 몬스터 일람

적 몬스터는 권유나 마수화로 동료로 만들 수 있다. 몬스터는 모두 15가지의 계통이 있으며 색에따라 다시 여러가지로 나뉜다. 여기서는 계통에 따른 몬스터의 특징을 알아보겠다. 표에서 마수는 마수사용의 어빌리티 사용했을 때 사용 가능한 커맨드이다.

초코보(チョコボ)계

FF시리즈의 대표적인 캐릭터. 초코보를 탄체로 전투할 수도 있다.

마수 / 초코에스나(チョコエスナ)

AB / 초코어택(チョコアタック) 초코케알(チョコケアル) 초코볼(チョコボール) 초코에스나(チョコエスナ)

고브린(ゴブリン)계

작은 몸에 엄청난 힘을 지닌 작은 악마. 서반에는 꽤 쓸만한 몬스터

마수 / 눈찌르기(めつぶし)

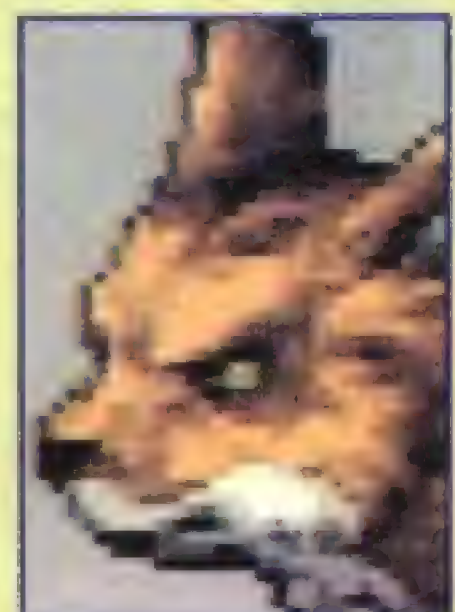
AB / 태클(タックル) 고브린펀치(ゴブリンパンチ) 회전펀치(回轉パンチ) 눈찌르기

봄(ボム)계

화염이 몸을 둘러싼 몬스터. 자폭으로 유명하다.

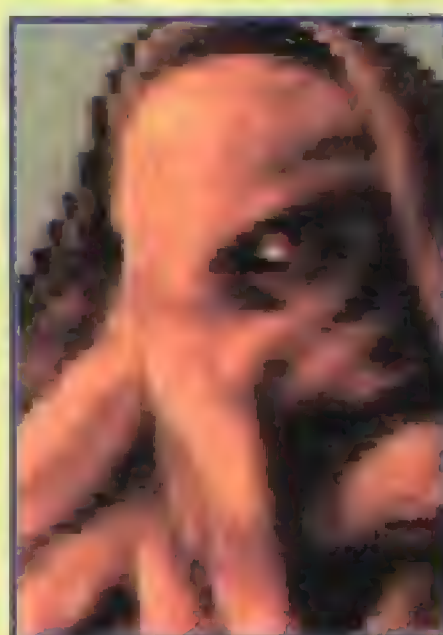
마수 / 코봄(コボム)

AB / 물어뜯기(かみつく) 코봄 자폭(自爆)

레드팬서(レッドパンサー)계

날렵한 몸으로 날카로운 이빨과 손톱을 가진 대형동물. 높은 곳에 뛰어오를 수 있다.

마수 / 네코킥(ネコキック)

AB / 할퀴기(ひっかき) 독아(毒牙) 네코킥

비스코디몬(ビスコディーモン)계

끈적끈적한 몸과 문어같은 얼굴을 지닌 몬스터. 물론 수중이동이 가능하다.

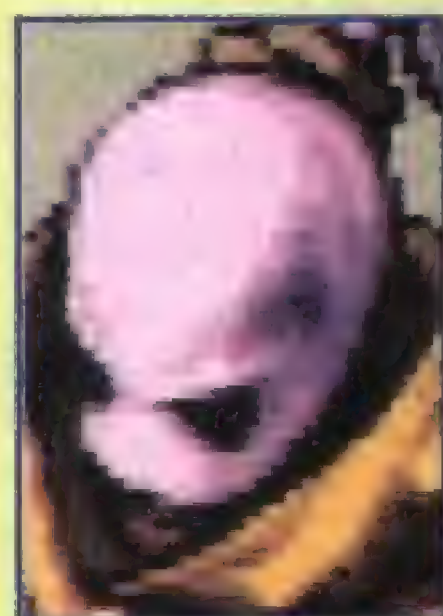
마수 / 먹물(すみ)

AB / 촉수(觸手) 먹물 괴음파(怪音波)

스켈톤(スケルトン)계

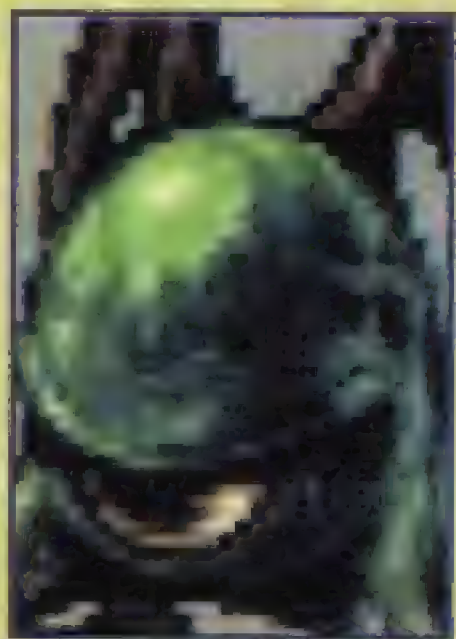
뼈만으로 되어있는 언데드 몬스터. 전투불능이 되도 일정시간후 살아난다.

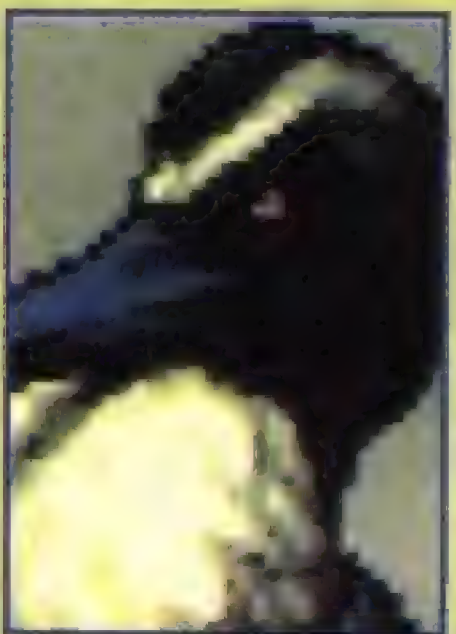
마수 / 아쿠아소울(アクアソウル)

AB / 수도(手刀) 선더소울(サンダーソウル) 아쿠아소울

굴(グール)계

등등 하늘을 떠 다니는 언데드. 회복제

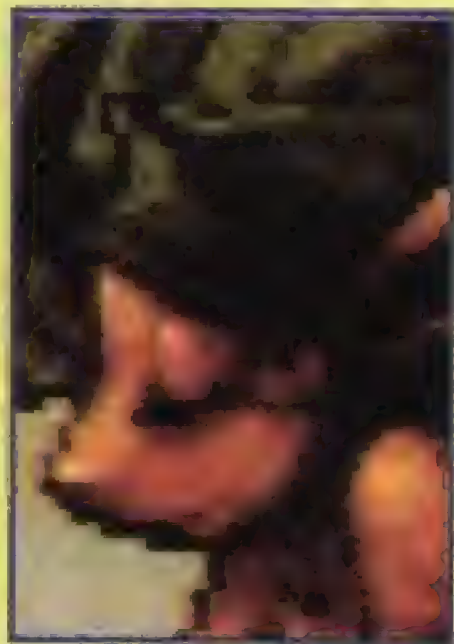
마법에 데미지를 입는다.
마수 / 그리스터치(グリースタッチ)
AB / 영기를날리다(靈氣を飛ばす) 스리프터치(スリープタッチ) 그리스터치(グリースタッチ)

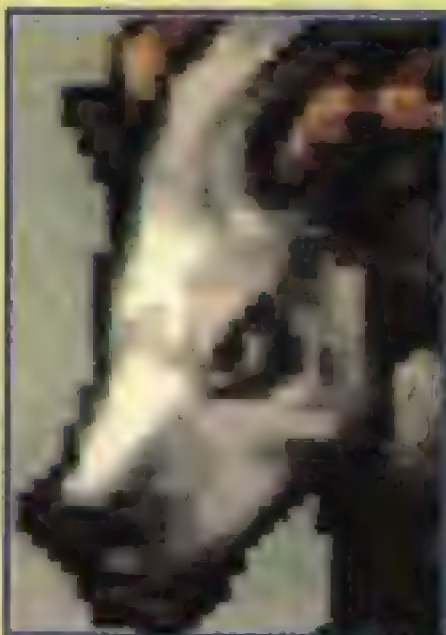
프로타이볼(フロータイボール)계

거대한 눈 알 의 몬스터. 비행이동하기 때문에 지형에 구애 받지 않는다.
마수 / 공포의시선(恐怖の視線)
AB / 날개짓(翼擊) 악마의시선(あくまの視線) 공포의시선

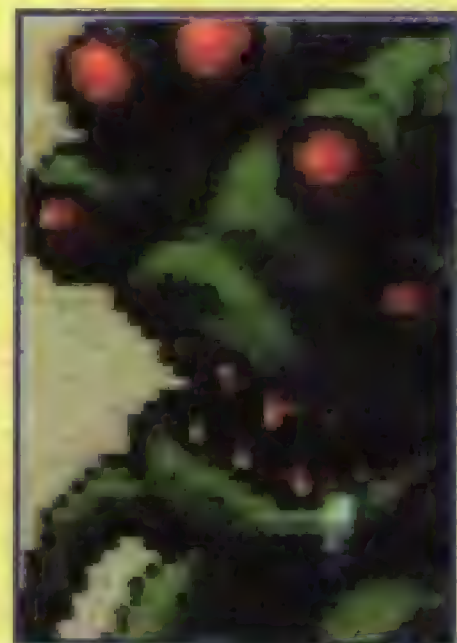
쥬라에이비스(ジュラエイビス)계

날카로운 부리와 큰 날개를 가진 거조. 스피드를 살린 공격은 강력.
마수 / 페자봄(フェザーボム)
AB / 카키무시루(かきむしる) 빛나는 것이 좋다(光るものが好き)

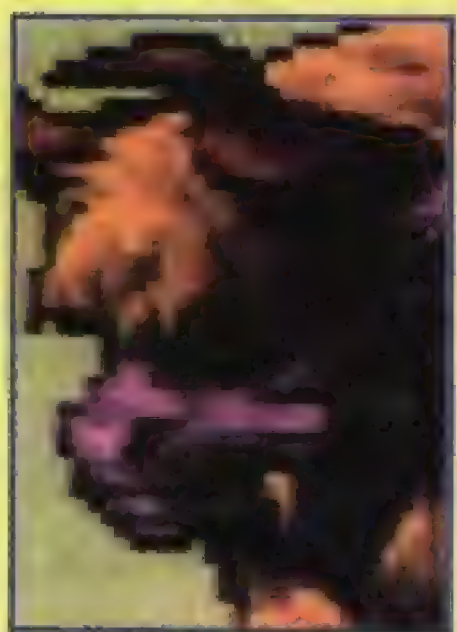
우리보우(うりぼう)계

2 개 의 다리를 가진 멧돼지 비슷한 몬스터. 귀엽긴 하지만…
마수 / 푸히(ブヒー)
AB / 푸(ぶーっ)

우드맨(ウッドマン)계

전신이 나무로 된 몬스터. 땅속성 공격을 모두 흡수한다.
마수 / 보호의씨(まもりの種)
AB / 나뭇잎난무(木の葉亂舞) 생명의정(命の精)

우귀(牛鬼)계

머리가 소이며 몸이 인간인 몬스터. 공격력이 매우 강하다.
마수 / 힘을모으다(力をためる)
AB / 내려치다(ふりおろす) 뒤돌아보다(ふりまわす)

몰볼(モルボル)계

기분나쁜 모습을 하고 있는 몬스터. 스테터스 이상공격을 주로 사용한다.
마수 / 냄새나는입김(臭い息)
AB / 촉수(觸手) 핥다(なめる) 네토네토액(ねとねと液)

베히모스(ベヒーモス)계

거대한 뿔로 공격하는 거대 몬스터. 강하지만 아군이 된다면 든든하다.
마수 / 기가플레어(ギガフレア)
AB / 찔러올리다(突きあげる) 뒤집어올리다(しゃくりあげる)

드래곤(ドラゴン)계

몬스터 중에 몬스터. 그 공격력은 몬스터 중에서도 최강이라고 한다.
마수 / 꼬리내려치기(尾振り回し)
AB / 돌진(突進) 아이스브레스(アイスブレス)

재보 총정리

'돈버는 이야기' 수행 후 얻을 수 있는 재보(보물)와 13개의 조디악스톤 중 플레이상 얻을 수 있는 11개가 수록되어 있다. 브레이브 스토리에서 보면 내용이 나오지만 일어를 모르는 독자를 위해 해석해 두었다. FF시리즈 등에서 자주 등장하는 아이템들이므로 옛생각을 되살려 볼 수 있는 좋은 기회이다. 이 외에도 2~3개가 더 있을 수 있다.

사신뱃지 세트

동쪽의 이국에서 방위를 나타내는 신의 형태를 나타낸 소형 뱃지 세트. 전체에 박힌 보석으로부터 상류 귀족의 소유물이었다는 것을 알 수 있다.

리리스 상

생명의 어머니라고도 최초의 악마라고도 전해지는 여신 리리스의 형태를 한 석상. 이 석상은 가진자의 힘을 높인다고 전해지며 역대의 무인이 수집했다고 한다.

타마무시 부적

어떤 지역에서는 스카라베라고도 불리고 있는 타마오시코가네의 형태를 한 장식품. 행운의 부적으로써 서민들 사이에서 애호되었다. 오렌지색의 빛깔을 뿜고 있다.

담배대

동양의 대도둑이 사용한 도구. 통상 연초용의 파이프로써 사용되고 있지만 골덴타이트석으로 만들어진 이것은 전투가 되면 무기로 사용되었다.

동전검

대육을 횡단하며 교역하는 캐러번 상인에게는 점의 도구로 사용되고 있다. 이국의 문자가 들어간 동화를 연결하여 만들어져 형태로부터 제니소드라고도 불린다.

블랙캣

흑고양이의 장식품. 눈부분에는 라피스라즈리가 손톱부분에는 다이아몬드가 박혀 있다. 연대적으로는 꽤 오래된 것으로 애호가로부터 높은 인기가 있다.

한야패르소나

구세대 이국의 지방을 지배한 도깨비라고 불린 거인족의 모습을 한 가면. 도깨비는 인간의 나쁜마음이 만든다고 전해질 정도로 흉폭한 종족이었던 것 같다.

파레드멧

퍼레이드의 전용 투구. 디자인 중시로 만들어져 있다. 구문명시대의 대국의 번영을 상징하는것처럼 장식품의 태반은 보석류이다.

소인의 빵

고대로부터 어린아이들의 간식으로 전해져 온 한입 크기의 이 빵도 지금은 전승자도 거의 없고 제조방법을 기록한 책이 남아있을 뿐이다…

대인의 빵

고대로부터 체력이 붙는 음식으로써 전해져 온 대형 사이즈의 이 빵도 제조방법을 기록한 책이 남아있을 뿐이 되어버렸다. 어른들의 맛이 있다.

카르고프리나

전설적인 옷갈아입히는 인형이다. 예전부터 놀이 문화가 적었던 이 땅의 소녀들 사이에서 유행하기 시작했다고 한다. 당시의 소녀들의 생각이 인형에 잠들어 있다.

후게이에보그

높은 인기를 가지고 있는 마리오네트 인형. 그 기발한 디자인은 어린이들의 마음을 잡고 놓아주지 않는다. 이미 제조기술은 남아있지 않으며 귀중한 존재가 되어있다.

적 마테리아

오래전 마도도시 사로니에에서는 여러 가지 기술을 후세에 전승시키기 위해 보옥에 봉인하는 실험이 반복되었다. 그것들은 마테리아라 불려 소지자의 기술을 높였다고 전해진다.

흑마테리아

오래전 마도도시 사로니에에서는 여러 가지 기술을 후세에 전승시키기 위해 보옥에 봉인하는 실험이 반복되었다. 그것들은 마테리아라 불려 소지자의 기술을 높였다고 전해진다.

백마테리아

오래전 마도도시 사로니에에서는 여러 가지 기술을 후세에 전승시키기 위해 보옥에 봉인하는 실험이 반복되었다. 그것들은 마테리아라 불려 소지자의 기술을 높였다고 전해진다.

쥐의 꼬리

오래전부터 마도사들 사이에서 마법약으로써 사용되었다. 또한 매우 맛있기 때문에 이 식료를 두고 싸움이 일어난 것으로 유명하다. 궁극의 맛이 있다.

공상마학소설

구세주 메사의 생활을 그린 소설의 초판본. 하지만 대부분이 유실되어 지금은 서장 부분밖에 읽을 수 없다.

나나이인생진언

심리학자 나나이가 기록한 여러 가지 인간의 인생을 분석한 책. 어떤 갬블러의 인생의 한편이 그려져 있다.

우이유벨

세상에 발표된다면 역사를 바꿀정도의 영향력을 가진다고 전해지기까지 하는 책. 어떤 한명의 여성의 행동이 기록되어 있다.

에나비아기

에나비아 지방 크스성의 기록. 중요 사항은 구어체로 쓰여져 있어 판별 불능. 3명의 여자아이의 이야기가 쓰여져 있다.

마건

오래된 총기. 마도력을 집어넣은 탄환을 사용하기 때문에 이렇게 불리고 있다. 후기에 와서는 소환수를 집어넣은 탄환도 발명된 것같다.

마신건

오래된 총기. 당시의 비공정에 많이 탑재되어 있었다. 마도력을 집어넣은 탄환은 그 마법의 종류에 따라 사용 용도가 변하는 우수한 물건이었다.

참마도

검에 새겨진 해독 불가능한 문자로부터 명계의 주인 '마인'을 단번에 벤 참마도라고 전해지고 있다. 무섭고 거대한 타월타입의 검이다.

민우의 보옥

최초의 마도사 민우의 혼을 봉인했다고 전해지는 보옥. 구슬이라고는 하지만 곡옥(曲玉)이라고 하는 특수한 형태를 하고 있어 속세에서는 '민우의 혼'이라고도 전해지고 있다.

타로트오브 벤

이미 저세상으로 떠난 벤스타트 화작이 그린 세계에 하나밖에 없다는 타로트 카드. 루자리아 국립미술관에 있었지만 수년 전에 도난당했었다.

엑스칼리퍼

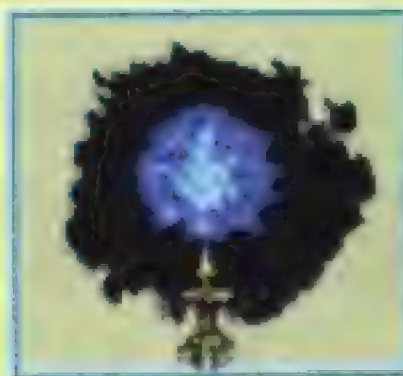
전설의 성검 '엑스칼리버'를 모티브로 만들어졌다. 가짜라고 하지만 그 날카로움이 있기 때문에 일부의 모험자들 사이에서 애용되고 있다.

유그도의 야도리기

세계수 유그드라실의 나무껍질에 기생하는 하등 식물. 본래 한 번 세계수에 피면 반나절만에 말라죽지만 어떤 방법으로 채집한 야도리기는 불노의 약이라고 전해진다.

롱기누브의 창

지상을 지배하고있던 악마를 찔러 봉인했다는 전설의 창. 모든 것을 관통한다고 전해지는 이 창을 손에 넣기 위해 수많은 모험자가 목숨을 잃었다.

세인트엘모의 불

인산의 신체로부터 자연 발생을 일으킨다는 푸른 불. 그 인간은 태반이 무언가의 병을 앓고 있기 때문에 병원균의 일종이 아닌가 하고 전해진다.

겔모니크 성전

성 아쥬라의 제자 겔모니크가 기록한 성 아쥬라의 활동 기록이라고도 불리는 책. 황상의 책이라고도 불려졌다.

아리에스

전설의 비보 조디악 스톤의 한가지. 황도 12궁의 '백양궁(염소자리)'를 나타내는 성석. 신전기사 위그라프와의 싸움에서 승리해 입수했다.

타우로스

전설의 비보 조디악 스톤의 한가지. 황도 12궁의 '금우궁(황소자리)'를 나타내는 성석. 기공도시 고그의 지하 갱도에서 발견되었다.

제미니

전설의 비보 조디악 스톤의 한가지. 황도 12궁의 '쌍자궁(쌍동이자리)'를 나타내는 성석. 란베리성에서의 에름도어 후작과의 싸움에서 승리하여 입수했다.

캔서

전설의 비보 조디악 스톤의 한가지. 황도 12궁의 '거해궁(게자리)'를 나타내는 성석. 노동 7호개(철거인)과의 싸움에서 승리하여 손에 넣었다.

리브라

전설의 비보 조디악 스톤의 한가지. 황도 12궁의 '천칭궁(천칭자리)'를 나타내는 성석. 올란도가에 대대로 전해지는 비보로써 시드가 지니고 있다.

스코피오

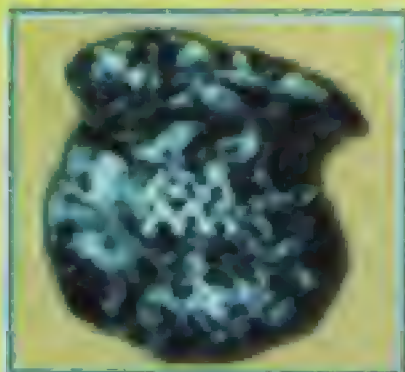
전설의 비보 조디악 스톤의 한가지. 황도 12궁의 '천갈좌(전갈자리)'를 나타내는 성석. 드라크로와 추기경과의 싸움에서 승리하여 입수했다.

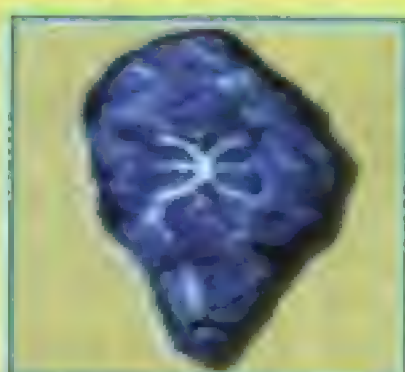
사지타리우스

전설의 비보 조디악 스톤의 한가지. 황도 12궁의 '인마궁(사수자리)'를 나타내는 성석. 신전기사 메리아들이 교황으로부터 받은 것이다.

캐프리콘

전설의 비보 조디악 스톤의 한가지. 황도 12궁의 '마갈궁(산양자리)'를 나타내는 성석. 형 다이스다그와의 싸움에서 승리하여 입수했다.

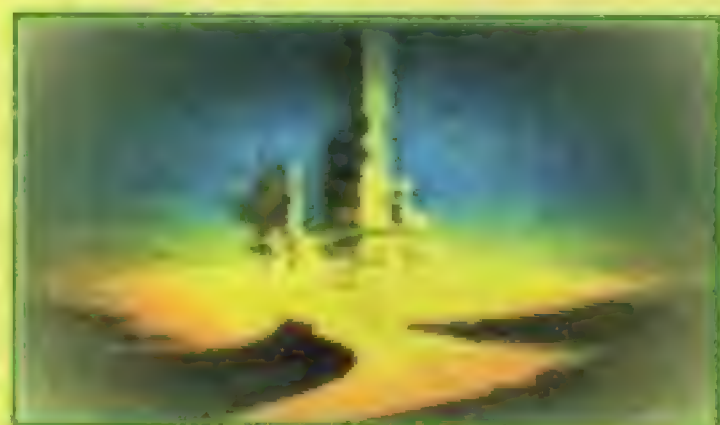
아쿠에리어스

전설의 비보 조디악 스톤의 한가지. 황도 12궁의 '보병궁(물병자리)'를 나타내는 성석. 골란드의 폐광의 속에서 발견되었다.

파이시즈

전설의 비보 조디악 스톤의 한가지. 황도 12궁의 '쌍어궁(물고기자리)'를 나타내는 성석. 이즈루드가 죽을 때 알마에게 맡겼다.

서펜타리우스

전설의 비보 조디악 스톤의 한가지. 황도 12궁의 '땅꾼자리'를 나타내는 성석. 마도사 에리디브스와의 싸움에서 승리해 입수했다.

고 전해진다.

신기루의 탑

고대 롱카왕성과 지상과의 연결탑. 비밀보존을 위해 탑의 외벽에 설치된 마도코팅이 탑의 모습을 지우고 있지만 불안정한 밸런스 때문에 가끔씩 신기루처럼 보이는 일이 있다.

비경 총정리

역시 '돈버는 이야기' 수행 후 찾을 수 있는 비경을 해석해 둔 것이다. 16개가 있으며 모두 모으면 모험자 레벨8이 되며 별표가 생긴다. 역시 FF시리즈등에 등장하는 명소이다

카오스 신전

오래전 최초의 신들은 명계왕 제이드를 지저깊이 봉인했다. 그리고 결계를 친 그곳이야말로 카오스 신전이라고 전해지고 있다. 사악한 공기가 떠도는 폐허의 신전이다.

금단의 땅 에우레카

카슈카 왕조의 수도로써 번영을 누렸다 에우레카도 전설의 대붕괴에 의해 왕가의 막대한 유산과 함께 파멸했다. 지금은 과거의 번영과는 반대로 망령들의 사도가 되어 버렸다…

판데모니움

고대 파라메키아 제국의 제도. 표고 9천미터급의 산들로 둘러쌓여 있어 비공정마저 침입을 허락하지 않았다. 지상과의 연락선은 명계왕의 이름을 딴 전송기관만이 있었다

부유성

유익인은 지중에 있는 부유석을 결정으로 하는 기술을 가지고 있다. 하늘 높이 별들의 바다에 떠있는 유익인의 성에도 이 기술이 사용되어 있었지만 대붕괴로 유익인들과 함께 그 기술도 잃어버리고 말았다…

미토아의 동굴

고대 룽카왕조를 섬기던 궁정마도사 마토야가 예전 생활하던 동굴. 마토야는 국민들로부터 섬겨지고 있었지만 후에 업마를 발명했기 때문에 요마도사로써 두려움의 대상이 된다…

시련의 성

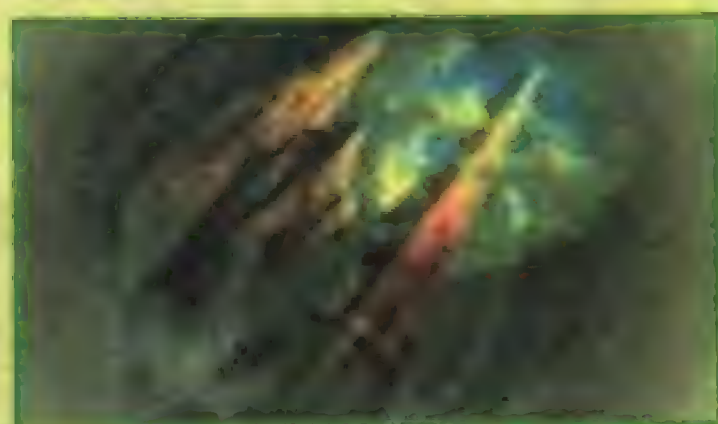
구문명시대 바론왕국의 왕립 병사훈련학교였던 무적사단이라고도 전해지는 전략 비공정사단 '붉은날개'의 우수한 병사들도 모두 이곳의 졸업생이다. 그런 학교도 대붕괴로 잃어버리고 말았다.

크리스탈 타워

고대 바론왕의 왕성. 미로처럼 구성된 마을을 방패로 하고 있었다. 순 크리스탈로 만들어진 성은 왕가의 권력 재력의 상징으로 국민의 압박당하는 생활의 결과이기도 하였다.

마대륙

신들의 나라라든지 명계로의 입구 등이라는 여러가지 설이 나왔지만 최근이 되어선 대붕괴의 충격에 의한 지중내의 부유석 밸런스의 변화에 의한 것이라고 학회에서 통일되고 있다.

바벨탑

지저의 속에서 천공까지 뻗어있다고 전해지는 전설의 탑. '거인의 탑'이라고도 불려지는 이 탑은 전설의 대붕괴에도 부서짐없이 구문명을 전해주는 귀중한 유적이다.

룽카유적

초문명시대 최대의 국토를 자랑한 룽카왕조는 천공으로부터 세계를 지배하였다. 하지만 알 수 없는 전염병에 의해 룽카 중심부는 전멸하고 지금에 와서는 무인의 천공성이 조용히 떠있을 뿐이다.

팔가버드

마검사의 숨겨진 마을로써 전해지고 있다. 마검사는 그 절대한 마력과 바꾸어 사용자의 생명을 없애므로 점점 마검사들의 수도 감소해 갔다. 지금은 무인의 저택이 늘어서 있을 뿐이다…

마열차

운송용 열차. 고대전쟁 때의 주로 업마(사람이 만들어낸 마물)의 운송에 사용되었기 때문에 어느새 부턴가 이 열차를 마열차라고 부르게 되었다. 또한 '사자를 옮기는 열차'라고도 불리고 있다.

토자스 마을

리리퍼라고 하는 소인족이 사는 마을. 이 민족은 오랫동안 독재자 지배 하에 있었지만 거인 아트라스에 의해 구해졌다. 토자스란 고대어로 '매우 먼 곳'이라는 의미를 가진다고 전해진다.

초코보의 숲

조금밖에 빛이 들어오지 않는 숲. 지금은 희귀한 야생 초코보가 다수 살고 있는 신비한 숲으로 중심부에는 세계수가 있다고 전해진

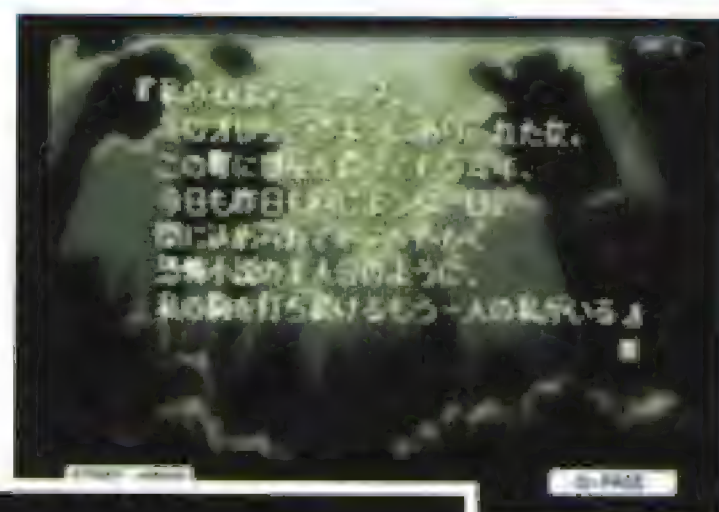
사운드 노벨 해설

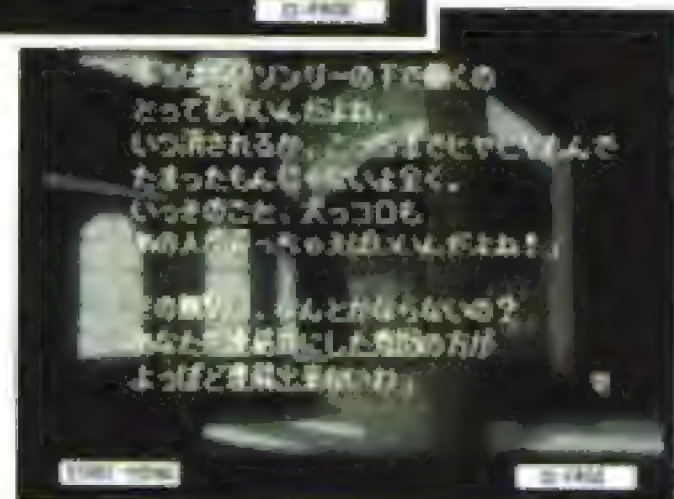
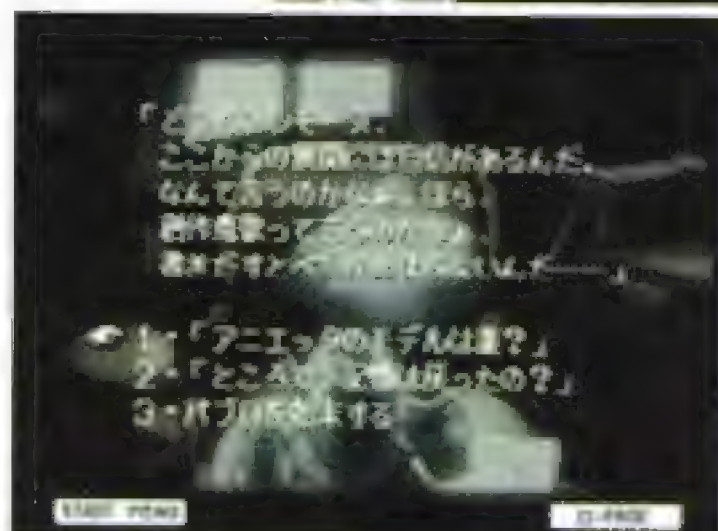
게임상 접할 수 있는 4개의 사운드 노벨 중 두가지를 해석해 두었다. 물론 사운드 노벨은 분기식이기 때문에 내용이 바뀔 수도 있지만 이곳에 해석해 둔 내용은 필자가 임의로 선택한 것이며 ☆로 표시해 두었다.

우이유벨
개의 처리는 언제지?

통달 12704361호 기밀보존등급4 우이유벨
우이유벨에게 주어진 전권을 일시 동결하고 보오나손리 관리하게 둔다. 우이유의 감시로는 산틸을 대에게는 쥬멜을 붙이고 포완손리가 통치한다. 우이유에게는 이 통달을 알리면 안된다. 그전대로 상태를 보지만 경계등급특A로 한다. 이상

우이유 벨

이 사운드 노벨은 파브로를 암살하라는 지령을 받은 공작원 우이유벨이 그와 지내며 심경의 변화를 느끼는 내용을 묘사한 것이다. 또한 중간중간에 기억상실에 빠진 파브로가 쓰는 소설도 나온다. 그러므로 이 사운드 노벨의 구성은 파브로의 소설부분 + 파브로와 우이유벨(시모누)와의 대화 + 우이유벨과 다른 공작원들과의 회화의 3개로 구성되어 있다. 처음 보면 뭐가 뭔지 알 수 없지만 잘 보면 어떻게 돌아가는지 알 수 있을 것이다. 사진으로 어떤 내용이 어떤내용인지 확인해 보자.

○이것이 파브로의 소설 속이다

○이 화면은 파브로와 시모누의 대화부분

이화면은 우이유벨과 공작원들과의 회화부분이다

붉은 꽃의 향기 (赤い花の香り)

'내 이름은 아니엣타. 겨울의 오렌지처럼 상큼한 여자. 이 마을에 방을 빌린지도 이미 4년 오늘도 내일도 똑같기만 한 일상생활. 닫혀진 문을 두들기며 공포소설의 주인공처럼 내 가슴을 때리는 또 한명의 자신이 있다.'

창문 밖의 어린아이의 소리를 등뒤로 여자는 서츠로 갈아입었다. 커튼은 노을빛으로 물들고 가끔씩 생각나는 것처럼 불어오는 바람이 여자의 어깨를 어루만진다.·······

'어때? 시모누 여기서부터의 전개는 자신있어. 뭐라고 말할까··· 그래 창작 의욕이라고 말해야 하나? 써내는 펜이 멈추지 않아···'

1. 아니엣타의 모델은 누구지?
2. 그런데 기억은 돌아 왔어?
3. 파브로를 해치운다.

1 선택의 경우
'아니엣타의 모델은 누구지? 내가 모르는 여성이 모델일까?'
'오오~~ 시모누 아니엣타의 모델은 나의 이상 속의 너로 내 머리 속엔 너밖에 없어~. 네가 자신의 일을 가르쳐 주지 않으니까 여러가지 상상의 나래를 펴보는 거야~. 그러니까 시모누···'
-A로-

2 선택의 경우
'그런데 기억은 돌아 왔어? 이대로 모든걸 잃고 살아갈 생각이야?'

'······ 안돼! 해안에 흘러들어온 그날보다 전의 일은 아무것도 생각나지 않아! 하지만 더 이상 어떻게 되든 상관 없어! 과거따윈 버리고 소설을 쓰면서··· 그리고 시모누! 너와!'
-A로-

-A-
'그만해 파브로! 나 바쁘단 말야. 너도 바쁜거 아니었어?'
'그래 시모~~누 네가 말하는 대로야··· 하지만 저··· 뭐라고 말할까··· 만약 나의 이 작품이 출판된다면···'
'말하지마 파브로 알고 있어. 하지만 조금 더 생각하게 해줘. 나 오늘은 이젠 가지 않으면 안돼.'

'오오 시모~~~누 우비튜~ 쥬떼 ~~~~~~~~~엠므 케스콘바페르 도마~~~~앙(오 시모누 안녕~~ 사랑해~ 어쩌구저쩌구~~~~)'

산틸(サンティール)

'사실은 포완손리의 아래에서 일하는게 너무나 힘들지? 언제 사라질지 이쪽까지 섬뜻해서 어쩔 수 없다구 정말. 차라리 개까지도 그 사람이 죽이면 될텐데 말야!'

'그런 쓸데없는 말 어떻게든 안 되겠어? 당신을 연락원으로 한 의도야말로 이해할 수 없어'

'너는 흥미없는 남자에겐 차갑군. 블랙을 죽일 때도 한 번은 실수했었지? 어째서였는지 알아? '망설임'이 있어서였겠지. 이번도 그래. 빨리 죽여버리지 않으면 또 정이 들어 죽이지 못하게 되겠지.'

1. 충고 고마워.
2. 잘있어 바빠서 이만.

1 선택의 경우

'충고 고마워.'

'그렇게 솔직하게 대답할 때는 정말로 좋은 여자군. 녀석이 어떤 비밀을 가지고 있는진 모르지만 이상한 걸 생각해내면 고민하지 말고 죽여. 그리고 이것만은 잊지마. 조직은 네가 배반하는것만을 기다리고 있어. 나머진 네 결정이야.'

'당신은 이 일에 적당하지 않아요. 이 사건이 끝나면 보고하겠어요.'

'히야 우이유벨 엄한데? 네가 실수한다면 조직 그자체의 존망이 이상할 정도니까. 우이유는 보스의 '마음에 드는 여자'라 괜찮겠지만 나따윈 언제 떠날지… 근데 시간있어?'

'잘있어 바빠서 이만'

-B로-

2 선택의 경우

'잘있어 바빠서 이만'

-B로-

-B-

'헤~~~~~~~이! 우이유베~~~~~~엘! 오늘은 훨씬더 차가운데! 마지막으로 묻겠는데 그를 해치울 수 있는 자신 확률로 말하면 어느 정도지?'

1. 120퍼센트야
2. 70퍼센트 정도일까?
3. 쓸데 없는걸 묻는군요

1 선택의 경우

'120퍼센트에요. 프로로써 명예가 사라진다면 나에게는 아무것도 남지 않아요.'

3 선택의 경우

'쓸데 없는걸 묻는군요. 당신은 카이라이의 왕처럼 잘난척 하고 있어요.'

'히야~~~~ 그렇게 언제나 나를 바보로 취급하면 된다는 거군!'

사파이어의 성당
(サファイアの聖堂)

전쟁에서 사람이 사라진 마을의 성당에 야인이 도착했다. 야인은 사람의 고기를 먹고 가죽을 찢어 몸에 건다. 자주 긴 여행을 떠나고 다시 돌아오고 또 다시 긴 여행을 떠난다. 어린이들도 이야기조차 하지 못하고 어른들도 발길을 돌이지 못한다. 작은 녹색의 연못에 야인의 모습이 비친다. 갈 곳 없는 여행자만이 그곳을 방문한다.

야인이 보물을 숨겨놓았다는 소문이 퍼졌다. 토지의 남자들은 비웃고 언곳의 마을로부터 난폭한 자들이 방문한다. 어느날 그런 여행인끼리 겹을 맞대고 싸워 한쪽의 머리가 붉은 궤적을 그렸다. 그 이후 성당에는 큰 열쇠가 채워졌다. 지하의 카타콘베의 속에 야인의 눈동자가 푸르게 빛난다…

'어때? 시모누. 야만인 멋지지? 야인은 원래 실력있는 검사로 싸움에 지쳐 그 뭐라고 할까… 머리가 이상하게 된거야.'

1. 설명은 다쓴 후에
2. 야성적인 남자의 냄새가 느껴져요 ☆
3. 해치운다

'야성적인 남자의 냄새가 느껴져요. 당신과는 꽤 동떨어진 인물이군요.'

'…… 아니 나도 기억을 잃어버리기 전에는 좀더 근육질이었던 느낌이 들어. 왜냐하면… 이 가슴속에서 불타는 뜨거운 생각! 시모누! 너를 구하는 기사가 되고 싶~~~~~~~~~어!'

'그만해 파브로! 나 바쁘단 말야. 너도 바쁜거 아니었어?'

'그래 시모~~~누 네가 말하는 대로야… 하지만 저… 뭐라고 말할까… 만약 나의 이 작품이 출판된다면…'

'말하지마 파브로 알고 있어. 하지만 조금 더 생각하게 해줘. 나 오늘은 이젠 가지 않으면 안돼.'

'오오 시모~~~누 우비튜~ 쥬떼 ~~~~~~~~~~엠므 케스콘바페르도마~~~~앙(오 시모누 안녕~~ 사랑해~ 어쩌구저쩌구~~~~)'

몬스터 월드
(モンスターワールド)

이 섬에는 아무도 없다. 내가 홀로 왕국의 박물지를 만들기 위해 이곳에서 몬스터들의 행동을 관찰하고 있다.

몬스터 월드. 죽음을 섬기는 신의 손 위에.

마갈의 월 7일 쾌청.

여동생에게서 편지가 왔다. 우물물이 말라서 개울까지 아침식사용의 물을 뜨러 가는 도중이었다. 나는 강변에 열린 붉은 과실을 발견했다. 따서 먹어보니 말못할 행복감에 휩싸여 첫사랑 소녀의 모습이 눈에 떠올랐다. 뜨거운 입맞춤같은 부드러운 입술의 느낌. 입술에 남겨진 약간의 마비와 함께 너무나도 심장이 약한 나는 잠시 그곳에 누워버리게 되었다.

'어때 시모누. 일기형식의 스토리야. 뭐라고 할까? 그래 뜨거움 속의 일상적인 공포나 외로움이라고 말할까…'

1. 재미없을 것 같아
2. 재미있어 보여
3. 해치운다

1 선택의 경우

'다른사람의 일기따윈 흥미 없어요. 특히 당신이 쓰고있다고 생각하면 당신의 일기같아서 기분나빠요.'

'오오~ 시모~~누 이건 악마라도 소설이야!'

-C로 간다-

2 선택의 경우

'재미있어 보여. 계속해서 나아간다면 기억을 되찾을 계기가 될지도 몰라.'

'시모누… 가르쳐줘 시모누! 나는 누구고 너는 나의 무엇을 알고 싶은거지? 어째서 이런 내게 신경써 주는거야! 아아 시모누! 나는…! 나는…!'

'그만해 파브로! 나 바쁘단 말야. 너도 바쁜거 아니었어?'

'그래 시모~~누 네가 말하는 대로야… 하지만 저… 뭐라고 말할까… 만약 나의 이 작품이 출판된다면…'

'말하지마 파브로 알고 있어. 하지만 조금 더 생각하게 해줘. 나 오늘은 이젠 가지 않으면 안돼.'

'오오 시모~~누 우바류~ 쥬떼~~~~~~~~~~엠므 케스콘바페르도마~~~앙(오 시모누 안녕~~ 사랑해~ 어쩌구저쩌구~~~)'

-C-

1. 당신은 일기쓰지 않나요?
2. 뭐라고요? 다시한번 말해봐요!
3. 해치운다

1 선택의 경우

'당신은 일기쓰지 않나요? '

'시모누 나의 매일에는 일기를 쓸 정도의 사건이 없어! 나는 지금의 자신과 그리고!'

'그만해 파브로! 나 바쁘단 말야. 너도 바쁜거 아니었어?'

'그래 시모~~누 네가 말하는 대로야… 하지만 저… 뭐라고 말할까… 만약 나의 이 작품이 출판된다면…'

'말하지마 파브로 알고 있어. 하지만 조금 더 생각하게 해줘. 나 오늘은 이젠 가지 않으면 안돼.'

'오오 시모~~누 우바류~ 쥬떼~~~~~~~~~~엠므 케스콘바페르도마~~~앙(오 시모누 안녕~~ 사랑해~ 어쩌구저쩌구~~~)'

마토야의 동굴
(マトヤーの洞窟)

셀리루리아의 서쪽 영구의 생크의 중류에 그 대지의 말로 '타버린 마을'을 의미하는 에랑프라고 불리는 폐허가 있었다. 사성전쟁의 말기 사람들의 기억으로는 89년전 셀리루리아의 정식 기록으로는 93년전 ??의 갈프브레이즈가 이끄는 동군 12만과 청동의 포리디크티스가 이끄는 서군 8만의 최후의 결전의 무대가 되어 하루밤 사이에 멸망한 작은 마을.

이 이야기는 시인들의 입을 거쳐 후세에 전해져 7개의 언어로 번역되고 13개의 나라중에서 택일해 만들어졌다. 영웅의 활약을 노래하고 신의 가호에 감사를 보내는 그것 모두가 그 때의 권력자들에게 다시 쓰여져 한편의 진실도 전해지지 않는 만들어진 기록. 같은 과오를 되풀이 하기 위해 미담만을 전하고 다음의 싸움에 사용하기 위해 신의 이름을 빌린…

'어때 시모누. 이번엔 지금까지와는 달리 2000페이지의 초대작이 될꺼야.'

1. 바닷물이 올라오기 전에 완성할 수 있어?
2. 꽤 좋은 분위기를 연출하고 있군요
3. 해치운다

1 선택의 경우

'당신의 페이스는 하루에 2장. 게다가 주중 4일은 잠만 잘뿐. 그래서 바닷물이 올라오기 전에 완성할 수 있어?'

'오오 시모누 이것저것 생각이 있어! 보다 좋은 작품을 만들어 내기 위해 당사는 노력의 보람이 있어 발매를 끝없이 연기하는거야! 게다가 나의 뇌리에는 매일밤 매일밤 너의… 시모누!'

'그만해 파브로! 나 바쁘단 말야. 너도 바쁜거 아니었어?'

'그래 시모~~누 네가 말하는 대로야… 하지만 저… 뭐라고 말할까… 만약 나의 이 작품이 출판된

다면…'

'말하지마 파브로 알고 있어. 하지만 조금 더 생각하게 해줘. 나 오늘은 이젠 가지 않으면 안돼.'

'오오 시모~~누 우바류~ 쥬떼~~~~~~~~~~~엠므 케스콘바 페르도마~~~앙(오 시모누 안녕~~ 사랑해~ 어쩌구저쩌구~~~)'

2 선택의 경우

'꽤 좋은 분위기를 연출하고 있군요. 말뿐이 아니고 이 상태로 간다면 책의 출판도 늦지 않을거에요.'

'네가 그렇게 이야기 해 준다는 것 만으로도 만족해! 뭐라고 할까? 그 다음이 떠오르지 않아서 계속 고민하고 있던 중이었어! 하지만 네 말을 듣고 만족했어! 빨리 다음 작품을 만들어야해 라고 생각하지만… 그 전에…'

'그만해 파브로! 나 바쁘단 말야. 너도 바쁜거 아니었어?'

'그래 시모~~누 네가 말하는 대로야… 하지만 저… 뭐라고 말할까… 만약 나의 이 작품이 출판된다면…'

'말하지마 파브로 알고 있어. 하지만 조금더 생각해게 해줘. 나 오늘은 이젠 가지 않으면 안돼.'

'오오 시모~~누 우바류~ 쥬떼~~~~~~~~~~~엠므 케스콘바 페르도마~~~앙(오 시모누 안녕~~ 사랑해~ 어쩌구저쩌구~~~)'

라리보와 로시오티
(らりぼーと ロシオッティ)

현기증이 난다. 아침부터 아무것도 먹지 못했다. 하지만 지금 쉴 수는 없다. 집에는 늙은 부모와 처자가 배를 굶으며 기다리고 있다. 만약 신께서 계시다면 한 마리 라리보라도 좋으니 가련한 사냥꾼에게 은혜를 베풀어 주시지 않을까… 나는 홀로 벌써 몇일동안 이 어두컴컴한 숲속을 헤메이며 걸었다. 운좋게 말라버린 나뭇잎의 그림자에서 라리보의 발자욱 같은 것을 발견했다. 확실하진 않지만 오른쪽에서 왼쪽으로 계속되는 것 처럼 보인다. 지금은 이것을 의지하며 갈 수밖에 없다.

1. 오른쪽으로 진행한다.
2. 숲으로 진행한다.
3. 왼쪽으로 진행한다.

1 선택의 경우

'예 오른쪽으로 가면… 샘이 보였습니다. 샘의 옆에는…'

'잠깐 기다려 파브로'

-대로-

2 선택의 경우

'숲으로 진행하면… 큰 나무가 쓰러져 있습니다. 큰 나무 옆에는…'

'잠깐 기다려 파브로'

-대로-

-+-

1. 이 바보같은 놀이 언제 끝나지?
2. 슬슬 끝내지 않을꺼야?
3. 해치운다

1 선택의 경우

'이 바보같은 놀이 언제 끝나지?

'…'

'아무리 그래도 소용 없어! 확실히 말할게. 재미없는건 재미없단말야! '

'그럴까… 혁신한건데'

'안녕! 마음이 변하면 다시 올게!'

'오오 시모~~누 우바류~ 쥬떼~~~~~~~~~~~엠므 케스콘바 페르도마~~~앙(오 시모누 안녕~~ 사랑해~ 어쩌구저쩌구~~~)'

2 선택의 경우

'슬슬 끝내지 않을꺼야?'

'시모누. 나도 슬슬 끝내야 하지 않으면 시간이 없을거라고 생각했어~~'

'시간이 없어?'

'쥬테~~~~~엠므'

'그만해 파브로! 나 바쁘단 말야. 너도 바쁜거 아니었어?'

'그래 시모~~누 네가 말하는 대로야… 하지만 저… 뭐라고 말할까… 만약 나의 이 작품이 출판된다면…'

'말하지마 파브로 알고 있어. 하지만 조금 더 생각하게 해줘. 나 오늘은 이젠 가지 않으면 안돼.'

'오오 시모~~누 우바류~ 쥬떼~~~~~~~~~~~엠므 케스콘바 페르도마~~~앙(오 시모누 안녕~~ 사랑해~ 어쩌구저쩌구~~~)'

멘도사 소년기행
(メンドーサ旅年紀行)

나는 혹성 마도로스의 이민 멘도사. 아아 정말 이런 별로 와버리다니 이걸 하는것도 저걸 하는것도 뭐든지 지겨워!

적은 천하의 호상 고메그가. 아아 하지만 싸우는건 지겨워. 솔직하게 머리를 숙이고 사과하자. 미안 죄송해요. 아아 천하의 평화는 나의 것. 끝.

'편집장이 그러더라구. "좀더 러프하게 나가! 좀더 넓은 시야로 이야기를 잡아!" 라고.'

1. 인생 포기로밖에 보이지 않아요.

2. 그게 진정한 평화라는 건가요? ☆

3. 해치운다

'그게 진정한 평화라는 건가요? 무성의에도 정도가 있어요!'

'…… 피의 평화… 2년의 평화… 아아아 머리가!'

'…?'

'쥬뗌무 마 베~ 시모~누!'

'그만해요 파브로 무슨 짓 하는 거에요!'

'시모누 도대체 언제가 돼야 넌… 언제가 되야 내것이 되는거지!'

'미안해요 파브로. 당신의 일을 조금 더 알기 전에는 최후의 선을 넘게할 수 없어요!'

'오오 시모~~누 우바류~ 쥬떼~~~~~~~~~~~엠므 케스콘바페르도마~~~앙(오 시모누 안녕~~ 사랑해~ 어쩌구저쩌구~~~)'

포와손리

'개의 처리는 언제가 되는거지? 우이유벨.'

'포와손리? 연락은 산틸을 통해서 일텐데?'

' 훗… 변덕으로 모습을 나타낸건 아냐. 유능한 정보부원이지만 너도 여자야. 감시가 필요하다는 것도 알고 있겠지?'

'…'

'녀석도 기억이 사라지기 전엔 야생의 야수같은 섹시한 눈을 하고 있었지. 하지만 지금은 "개"라로 하기보단 "돼지"야. 그걸로 널 만족해 줄 수 있을까?'

1. 나를 욕하기 위해 온건가요?

2. 그는 중요한 비밀을 가지고 있어요.

3. 포와손리를 해치운다

1 선택의 경우

'나를 욕하기 위해 온건가요?'

'훗… 이거 미안하군. 하지만 앞으로의 오해는 없도록 일을 빨리 끝내주는 것이 이쪽으로서도 도움이 될 것 같은데…?'

'알았어요. 몇일안에 끝내겠어요'

3 선택의 경우

시모누가 나이프를 꺼내는 순간 그림자 속에서 슬링탄이 날아왔다.

'시모누 너는 정말로 바보였군. 나는 아름다운 누님을 죽이는건 정말 싫어.'

그곳에 숨어 있던 것은 산틸이었다. 포와손리는 낑글낑글하게 웃고 있다.

'산틸 지금은 아직 괜찮아. 휴라에게 보고하는게 먼저야. 우이유벨. 즐거웠어. 고마워.'

그 후 3일 후 시테섬의 동쪽에 남자의 익사체가 떠올랐다. 남자는 다량의 술을 마시고 떨어져 죽은걸로 보였다. 그리고 10일후 남방의 산악지대의 농가에 머무르고 있던 여자가 누군가의 손에 의해 살해되었다. 여자의 주변사람들은 실연 여행이라고 설명한 것 같다. 그것이 파브로와 시모누였는지 어떤지 그것을 확인한 것은 없다.

우이유벨

나를 불러세우는 소리가 들렸다. 포와손리 나의 감시역인 남자이다.

'어제는 연락을 받지 않았다고 들었는데 무슨일 있었나?'

'어제? 어제는 산틸이 늦은거에요. 다른 연락원으로 바꾸어 주지 않으면 내 평가마저 떨어질 꺼에요.'

'… 좋아 그렇게 보고해 두지. 그래서 남자의 상태는 어떻지?'

'여전해요. 쓸데없는 소설과 놀고 있어서 지겨워요.'

'…그래 …그런데 우이유벨 네 의향을 무시하는건 아니지만… 조직은 지금 인재가 모자라. 너정도의 인재를 언제까지나 한남자의 감시역으로 붙여둘 수는 없어. 조금더 생각해 주지 않겠나…'

1. 생각해 두죠

2. 제 방법대로 하겠어요

1 선택의 경우

'생각해 두죠.'

'우이유벨 그 대답은 전에도 들었어. 너에겐 망설임이 있는것처럼 보여. 조직도 같은 의견이야.'

1 …

2. 알았어요 조직의 결정에 따르겠어요

1 선택의 경우

'우이유벨 이게 조직의 결정이야…'

몸을 엎드릴 새도 없이 포와손리의 나이프가 왼쪽가슴을 찔렀다. 붉은 피가 고동에 맞추어 점점 소리를 내며 뿜어져 나오고 있다. 더 이상 내 입에서는 말조차 나오지 않는다. 숨을 들이킬 수도 없다. 의식이 희미해져 간다. 포와손리는 무너져 가는 나를 확인하고 웃고있었다.

'다음에 태어날 때에는 어딘가 먼 남쪽의 섬근처로 해야겠군.'

그것이 내가 들은 최후의 말이었다.

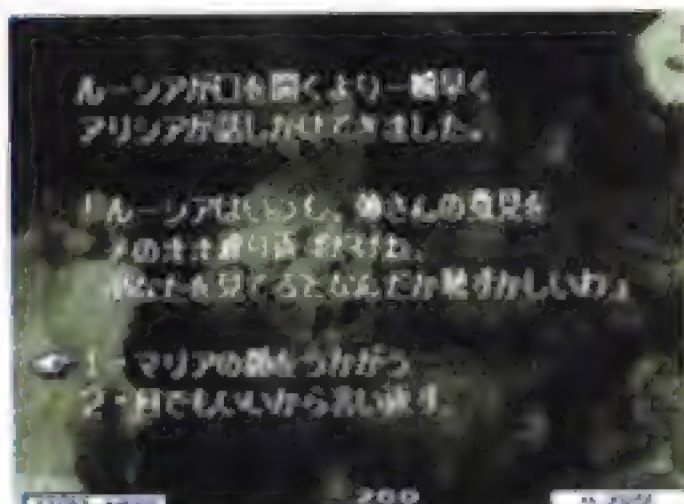
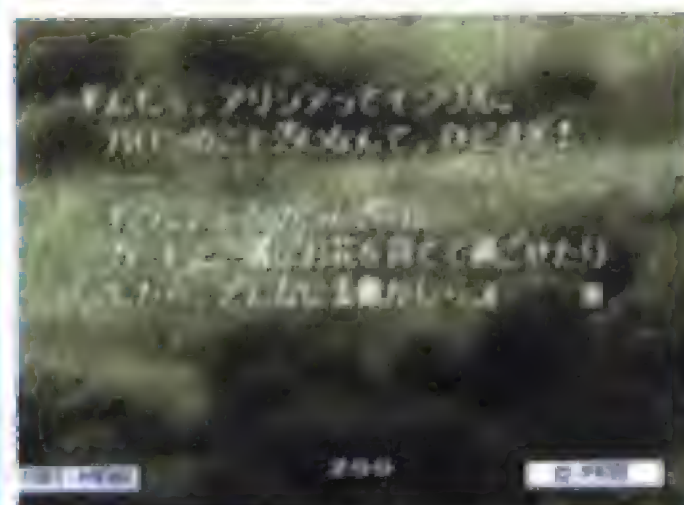
'파브로… 지금이라면 당신의 쓸데없는 이야기도 끝까지 들어줄 수

있을 것 같아요…'

흩어져가는 의식속에서 파브로의 얼굴만이 떠오른다…

'어때 시모누 앞으로의 전개에는 자신있어…'

에나비아기

이 사운드 노벨은 3인칭 관찰자가 보는 내용과 셋째딸인 루시아의 독백으로 구성된 2단 구성입니다. 보통 서술자가 서술해 나가지만 중간중간 루시아의 생각이 들어가게 됩니다. 기본 진행은 하루하루의 이야기로 이루어져 있는데 그 에피소드는 플레이때 마다 순서가 약간씩 달라집니다. 이야기의 선택에 따라 루시아의 두근두근 정도가 차이를 보이는데 매 단계마다 정해진 수치에 미치지 못하면 게임오버가 되는 것으로 보입니다. 참고로 진행중의 선택에 따라 이야기의 길이나 내용이 조금씩 바뀔 수 있습니다.

○이것이 서술자의 서술이고

○○이 화면이 루시아의 독백부분이다

에나비아 지방 크스성의 기록으로부터. 제 8장 제 7대 영주 알베르토 신과 그 가족의 소상. 제 7절 3녀 루시아.

이곳은 크스성의 정원. 성주 알베르트의 3명의 딸이 가정교사의 오전 수업을 끝내고 정원에 나타났습니다.

장녀 마리아는 17세. '나 하프 연주회에 나가게 되었어. 처음이니까 왠지 긴장이 돼.'

차녀 아리시아는 16세 난폭하고 조금 말투에 문제가 있습니다. 어머, '언니라면 괜찮을 거에요. 항상 잘난 척하면서 가르쳐 주었잖아요?'

그리고 막내 루시아는 아직 13세. '하지만 수많은 사람들이 듣는 거죠? 우와 생각만 해도 긴장돼.'

그리고 그 루시아가 가장 마음에 들어 하는 것이… '멍멍' '기다려 바론! 잔디에 들어가면 안돼! 주인님께 혼나는 건 나라구!' '이곳에서 쫓겨나면 죽을 수밖에 없단 말이다!'

가정교사 에디의 아들이며 정원사인 카트 그룹 14세. 루시아와의 사이에는 넘을 수 없는 신분의 차가 있습니다.

하지만 그를 생각하면 마음의 두근거림이 멈추지 않습니다.

'아아 이 두근거림! 누구에게도 말하지 못할 이 두근거림! 어떻게 설명하면 좋을까? 그래 처음으로 리프와 파티에서 춤추었을 때 처음으로 아버님에게 소개받은 그래 그때의 두근거림을 100이라고 하면… 그래 이 두근거림은…'

'200정도일까? 아아 나의 카트 어째서 나의 가슴을 이렇게 두근거리게 하는 거죠? 이 두근거림이 300이 되어 500이 되고 1000이 된다면 그때 나는 어떻게 해야 하죠? 아아 카트 어째서 당신은 정원사따위로 태어난거죠? 어째서 나는 귀족따위로 태어난거죠?'

'너무해요! 저렇게 지저분한 개를 뜰에 들여보내다니!' 라고 아리시아가 무언가에게 화를내고 항상 마리아에게 주의당하고 있습니다.

'아리시아 말이 지나치지 않나요? 정원에는 새도 개도 있어도 괜찮지 않나요?' 이런 상냥한 마리시아가 루시아는 너무 좋습니다.

'정말 아리시아는 못됐어. 바론 보고 지저분하다니 너무해! … 정말 이런건 지겨워. 카트와 함께 꽃을 기르며 지낸다면 얼마나 멋질까?' '하지만 아무리 해도 말하지 못하겠어… 아버지가 정해주신 약혼자에게는 뭐라고 말하면 좋지?'

1. 아리시아와 맞추어 본다
2. 다시 한번 잘 생각해 본다 ☆

'둘다 같은 양친에게서 태어나고 같은 선생님에게 배웠는데 어째서 틀릴까… 설마… 어느쪽인가 출생의 비밀이 있어서… 그렇다면 역사…'

1. 아리시아는 주워온애 ☆
2. 나는 주워온애

'… 설마… 그럴리 없지… 그렇게 밖에 생각할 수 없지만'

루시아 13세. 부드러운 햇살에 쌓인 여름날 오후의 일이었습니다.

'오늘도 여러 가지 일이 있었어. 저 나의 카트… 난 어떻게 하면 좋죠? 당신의 곁으로 가고 싶지만 당신은 너무나 멀리 있잖아요… 더 이상 가슴이 부서질 것 같아요.' '날이 지고 도 해

가 떠도 당신은 먼 별판에 있는 채라니 그런 장난꾸러기 신님에게 언제까지나 기도하지 않으면 안된다니… 난 어쩌면 좋죠?'

언제나의 정원. 오늘도 오늘처럼 마리아 아리시아 루시아의 3인이 뜰에 나타났습니다.

'아리시아 너는 몸이 약하니까 위험한 일은 하지 마세요.' 하지만 아리시아는 나무타기를 좋아하는 16세.

'위험하지 않다니까? 자 저 가지에 손이 닿으면 좀더 높이 오를 수 있어.'

'아 아앗! 우와 떨어져버릴 것 같아… 두근두근' 루시아는 유령과 높은 곳이 매우 무섭습니다. 그런 루시아가 가장 마음에 들어 하는 것은… '더 이상 위험하니까 부디 내려와 주십시오! 그렇지 않으면 제가 혼납니다!'

가정교사 에디의 딸이며 정원사인 카트 그룰 14세.

'카트 그룰! 엉덩이를 받쳐 주세요!' 라면서 아무것도 신경쓰지 않는 아리시아.

'그런 파렴치한!' 마리아는 기품있는 아가씨. 그리고 루시아는 항상 다른 생각만 하고.

'에에에에? 그게 뭐야? 카트에게 엉덩이를 받쳐달라고 말한거야? 아아 나의 카트 그런 명령 따르지 않아도 되는데… 어떻하지? 이런 장난에 응하다니 아버지가 안다면…'

1. 아리시아에게 소리친다
2. 자신이 엉덩이를 받친다 ☆
3. 아와와와와

'내가 도와줄게!' 루시아는 두명 사이에 끼어들었습니다. 카트는 틈을 보고 루시아의 그림자에 숨어 몰래 가버렸습니다. 거기에 마리아의 낮은 목소리가 울려퍼졌습니다.

'둘다 위험한 장난은 그만두세요. 아버님께 말하겠어요!'

'엥~~~~~~~~~~~~! 난 나무에 오르지 않았는데 나까지!?' 조심조심 돌아보며 마리아쪽을 보니 그눈은 아리시아를 노려보고 있습니다.

루시아는 사과해야 할지 변명을 해야할지 잠시 마리아의 얼굴을 쳐다보고 있습니다.

루시아 13세. 그 마음도 몸도 아직 꽃봉오리 같아서 닫혀진 채… 초여름 어느날의 일이었습니다.

'오늘도 여러 가지 일이 있었어. 저 나의 카트… 난 어떻게 하면 좋죠? 당신의 곁으로 가고 싶지만 당신은 너무나 멀리 있잖아요… 더 이상 가슴이 부서질 것 같아요.' '날이 지고 도 해가 떠도 당신은 먼 별판에 있는 채라니 그런 장난꾸러기 신님에게 언제까지나 기도하지 않으면 안된다니… 난 어쩌면 좋죠?'

언제나의 정원. 오늘도 오늘처럼 마리아 아리시아 루시아의 3인이 뜰에 나타났습니다.

'루시아 혼자서 어디로 갔을까… 그아이 요새 이상하다고 생각하지 않아?'

'그애 요새 꽃을 기르고 있다나. 이상한 일 하기 시작했어'

그때쯤 루시아는 홀로 뜰의 구석에 있었습니다. 그곳에서 작은 정원을 돌보고 있습니다. '드디어 정원처럼 되었어. 우훗. 카트가 본다면 뭐라고 할까.' 루시아가 꽃을 돌보는데 빠져있을 때 멀리서 아리시아의 소리가 들렸습니다.

'루시아! 뭐하고 있어? 오후수업에 늦겠어!'

'예에~! 금방 갈께요!' '꽃님들 또 내일 만나요' 일어나서 돌아보니 조금 떨어진 곳에 카트가 있었습니다. 갑자기 가슴이 크게 울리고 몸이 움직이지 않게 되었습니다. 카트는 특별히 이쪽을 쳐다보진 않고 자신들의 집을 향해 걸어가고 있었습니다. 그리고 시계 밖으로 사라졌습니다.

'아앙~ 어쩌지? 이젠 꽃들 카트에게 보여주어도 부끄럽지 않을 정도로 되었잖아? 하지만 하지만 보아주세요 라고 말하는것도 이상하고 하지만 보여주기 위해 기른거고'

1. 말을 건다 ☆
2. 가슴속에 묻는다
3. 다시한번 꽃을 확인한다

'………하아 하아 하아 너무 말하기 힘들어!'

'심호흡이야. 조금 침착해 진 후에 말을 걸자. 그러니까 아직 가지 말아요 카트 내가 눈을 뜰때까지 거기 있어요 나의 카트'

루시아 13세. 그 마음도 몸도 아직 꽃봉오리 같아서 닫혀진 채… 초여름 어느날의 일이었습니다.

'오늘도 여러 가지 일이 있었어. 저 나의 카트… 난 어떻게 하면 좋죠? 당신의 곁으로 가고 싶지만 당신은 너무나 멀리 있잖아요… 더 이상 가슴이 부서질 것 같아요.' '저 카트… 나 이상하지 않을까? 이 마음 1000이 되기 전에 800정도에서 아버님에게 걸려서 떨어지게 되거나 하면 어떻하

지? 이야기를 많이 했으면 좋을텐데 손을 잡기만 해도 좋을텐데 왠지 자신이 없어서… 난 매일 울기만 해…'

언제나의 정원. 오늘도 오늘처럼 마리아 아리시아 루시아의 3인이 뜰에 나타났습니다.

'아리시아 너는 몸이 약하니까 위험한 일은 하지 마세요.' 하지만 아리시아는 나무타기를 좋아하는 16세.

'위험하지 않다니까? 자 저 가지에 손이 닿으면 좀 더 높이 오를 수 있어.'

'아 아앗! 우와 떨어져버릴 것 같아… 두근두근' 루시아는 유령과 높은곳이 매우 무섭습니다. 그런 루시아가 가장 마음에 들어 하는 것은… '더 이상은 위험하니까 부디 내려와 주십시오! 그렇지 않으면 제가 혼납니다!'

가정교사 에디의 딸이며 정원사인 카트 그를 14세.

'카트! 당신도 올라오세요! 그렇지 않으면 나 상처입을지도 몰라요!' 라면서 항상 멋대로인 아리시아.

'그만하세요 아리시아. 중지하세요.' 장녀인 마리아가 두명의 여동생의 감시역 입니다. 루시아는 혼자서 안절부절 할 뿐.

'뭐야뭐야뭐야!? 어째서 카트까지 함께 하지 않으면 안되는 거야!? …그리고 나무 위에서 어떤 말이 오갔지 바람소리 때문에 지워져서 아래서 기다리는 우리들에게는 들리지 않잖아!…'

'아아 나의 카트 아리시아 곁으로 가지 말아요.!'

1. 카트를 말린다
2. 아리시아에게 소리친다
3. 자신도 올라간다 ☆

'에또 내가 올라가서 카트도 아리시아에게 불려서 올라온 다음에 나무 가지 옆에 앉으면 뒤에서 온 카트가 그 옆에 앉아서…' 라고 뱅글뱅글 생각하고 있는데…

'그렇게 카트와 같이 있는게 좋아요?' 마리아가 낮은 목소리로 말했습니다.

1. 함께라면 좋아요 ☆
2. 그런건 아녀요
3. …

'저기… 그건…' 루시아가 답하지 못하고 있는 동안 아리시아가 드디어 내려왔습니다. 아리시아는 마리아와 얼굴도 마주치지 않고 그대로 카트의 앞으로 갔습니다.

'당신이 거절하지 않고 솔직하게 나를 따라준다면 집안 일을 할 수 있게끔 아버님께 말씀드리겠어요. 이런 지저분한 옷따윈 벗어던지면 돼요!' 그렇게 말을 끝내고는 날카롭게 마리아 쪽으로 차가운 시선을 던지고 집쪽으로 가버렸습니다. 루시아는 왠지 이해하지 못할 기분에 쌓여 말도 하지 못하고 구두끝으로 부드러운 지면을 파내기만 하였습니다.

루시아 13세. 그 마음도 몸도 아직 꽃봉오리 같아서 닫혀진 채… 초여름 어느날의 일이었습니다.

'오늘도 여러 가지 일이 있었어. 저 나의 카트… 난 어떻게 하면 좋죠? 당신의 곁으로 가고 싶지만 당신은 너무나 멀리 있잖아요… 더 이상 가슴이 부서질 것 같아요.' '하지만 됐어요 난 내자신이 보이기 시작 했어요. 눈을 닫고 다시한번 눈을 뜨면 당신을 잊을 수 있을 것 같다고 생각해요. 그러니까 조금만 더 당신을 좋아하게 해줘요…'

언제나의 정원. 오늘도 어제처럼 마리아, 아리시아, 루시아의 3인이 뜰에 나타났습니다.

오늘은 아리시아가 저기압입니다.

'아리시아 그런 얼굴을 하다니 정말 이상해요.'

'당신이랑은 관계 없으니까 가만 놔둬요!' 아리시아는 매우 기분이 나빠 보입니다. 마리아도 루시아도 할말을 잃어버리고 말았습니다.

'왜냐하면 아버진 가극에 데려가 준다는 약속 오늘도 지키지 못한다고 하신단 말야!' 아리지사는 뭐든지 확실히 말합니다. 루시아는 그런 약속조차 한 적 없습니다.

'네가 하고 싶은 말은 알아요. 하지만…' 마리아는 집의 사정 등을 설명하였습니다. 하지만 아리시아는 납득따윈 하지 않습니다.

'약속을 어기지마라 라고 항상 말하면서 매일 아버지만 약속을 안 지켜!' 아리시아가 제멋대로 말하자 루시아는 조용히 입을 열었습니다.

'나는 약속조차 하지 못했는데…'

'멋대로 뭐든지 약속하지 그래? 내일까진 알고싶지 않아!' 조금 서운해하는 루시아에게 아리시아는 망설임 없이 추격타를 때립니다. 루시아는 조금씩 눈물이 맺히기 시작합니다.

1. 그럼 나도 가극에 데리고 가 달라고 부탁하자
2. 나는 그런 제멋대로가 아니에요 ☆
3. 그럼 카트와…

'전 그렇게 제멋대로가 아니에요!' 아리시아의 손바닥이 루시아의 얼굴로 날아왔습니다.

'자신이 얼마나 제멋대로인지도 모르면서 그런말 하지마!' 루시아의 눈에서 눈물이 방울방울 맺힙니다. 아리시아는 말을 끝내고 달려갔습니다. 루시아는 흐르는 눈물을 오른손, 왼손으로 교대로 닦습니다. 마리아가 뭐라고 말을 걸어주지만 그 후 잠시동안 눈물이 멈추지 않습니다. 제멋대로라고는 거의 들어보지 못했는데 어디서 보았을 때 그런걸까요? 아리시아가 화내는 이유를 루시아는 알지 못했습니다.

루시아 13세. 그 마음도 몸도 아직 꽃봉오리 같아서 닫혀진 채… 초여름 어느날의 일이었습니다.

'오늘도 여러 가지 일이 있었어. 저 나의 카트… 난 어떻게 하면 좋죠? 당신의 곁으로 가고 싶지만 당신은 너무나 멀리 있잖아요… 더 이상 가슴이 부서질 것 같아요.' '하지만 오늘로 이젠 끝이에요. 당신에게도 곤란하게 하고 싶지않고 누님들이나 아버님 어머님 중요한 가족들을 배반할 수는 없어요.'

'그러니까 이젠 여기까지만. 안녕 나의 카트 안녕…'

이야기는 이걸로 끝.

을 하지 않고 있던터라 몇년만의 직원채용이다. 단기간 채용이기 때문에 계약조건을 확인해 보면 수년간 공백이 있던 회사라고는 생각되지 않는 내용이었다. 검은 소문이 끊이지 않는 회사가 앞으로 어떻게 될지 흥미진진한 일이었다.

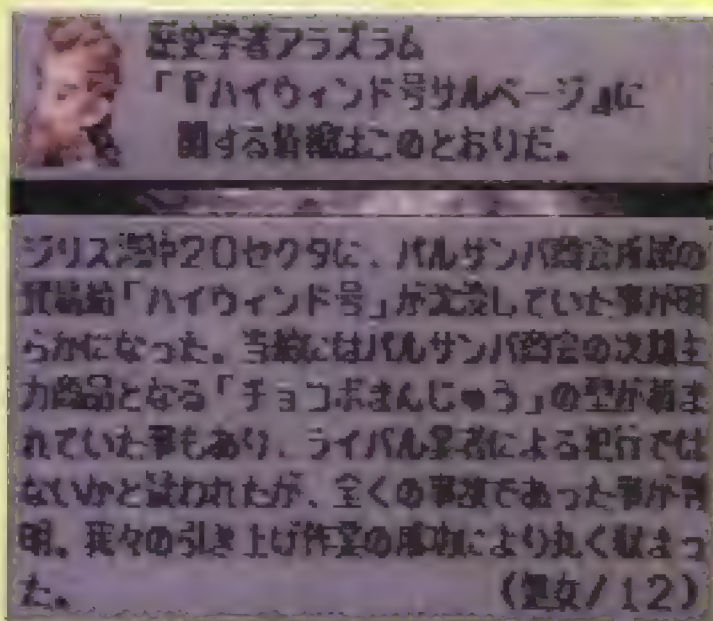
침몰선 살베지의 감상

왕도 루자리아에 본사를 둔 루자리아 투어즈가 주최한 '침몰선 살베지 투어'가 개최되었다. 이 투어는 보통때는 별로 접할 기회가 없는 살베지에 가볍게 참가한다는 것으로 육지에서 자라난 소년 소녀를 중심으로 많은 참가자가 있었다. 운좋게 침몰선을 발견해서(아마도 주최측이 준비한) 인양해 낼 수 있었다.

'돈버는 이야기' 정리

게임의 주점에서 의뢰를 받아 사건을 해결하고 그에 따른 보수를 받게 되는 '돈버는 이야기'. 여기서는 수행 후 그 뒷이야기를 설명해 드리겠다. 기본편에서도 말했듯이 이 의뢰의 난이도는 별로 높지 않다. 그러므로 일어를 모르는 독자라도 성공적으로 끝낼 수 있다. 하지만 그 내용은 알지 못할 것이기 때문에 소개해 보았다.

이곳에 나온 제목은 사건 해결 후의 제목이기 때문에 사건 전과는 약간 다르다. 예를들어 침몰선 살베지(인양)라는 의뢰를 해결할 경우 하이윈드 호 인양같은 식으로 바뀌게 되므로 참고하기 바란다. 시간과 지면 관계상 반정도밖에 싣지 못했으므로 양해해 주기 바란다.

하이윈드 호 살베지

지리스 만 해역 20섹터에 팔산바 상회 소속의 무역선 '하이윈드 호'가 침몰했다는 것이 밝혀졌다. 선박에는 팔산바 상회의 차기 주력 상품이 될 '초코보 만쥬'의 형태가 쌓여 있어 라이벌의 소행이 아닌지 의심이 가지만 사고였는지 어떤지는 불명. 우리들의 인양작업이 성공함에 따라 모두 회수되었다.

매력있는 직장

젤테니아 성에 본사를 둔 젤테니아 살베지 협회에서 잠수부를 모집하고 있다는 것이 알려졌다. 당사는 전의 안좋은 사건으로부터 활동

잠수부 체험 투어의 감상

성새 도시 야드에 본사를 둔 톤프린사비스 주최인 '잠수부 체험 투어'가 개최되었다. 이 투어는 보통때는 별로 접할 기회가 없는 잠수를 가볍게 체험할 수 있는 것으로 어린애부터 노인까지 폭넓은 참가가 있었다. 가장 많이 느낀 것은 결코 재미있는 일은 아니라는 것이다. 참가자도 그것을 이해한 것 같고 피곤하지만 투어를 충실히 수행했다.

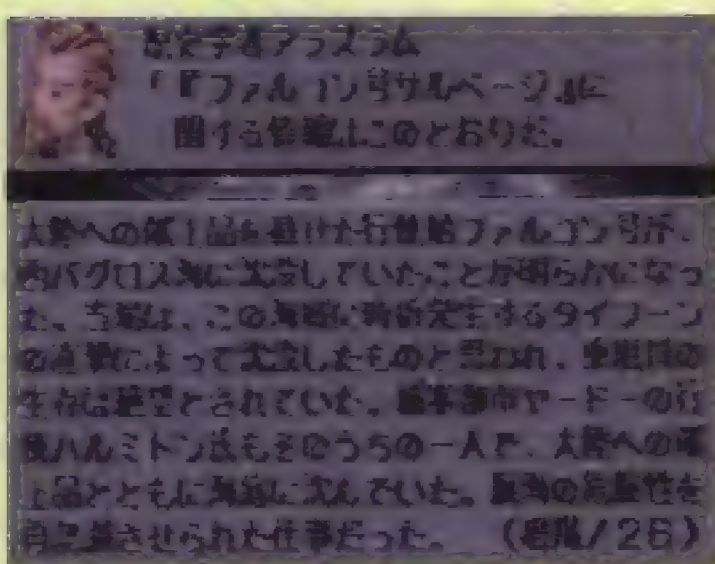
엔터프라이즈 호 살베지

로만다 반도와 이바리스 변경에 위치한 라나 해협에는 해류가 빠르고 오래 전부터 자주 배가 침몰해서

유명하다. 이번 일의 무역선 '엔터프라이즈 호'도 이 해협에서 침몰한 수많은 침몰선 중 하나였다. 아마도 이 배의 호화로운 내장으로 볼 때 귀족의 것이라고 생각되지만 어째서 소속을 숨길 필요가 있는지를 알 방법은 없다.

힌덴부르그호 살베지

오벨만 16섹터에 사란다 교역회사 소속의 교역선 '힌덴부르그 호'가 침몰한 것이 밝혀졌다. 이번 인양작업을 민간인 살베지 회사가 하지 않은 것은 그 요금에 의한 것이 크다. 이 지방의 입지조건으로부터 침몰 암초 등이 피하기 힘들지만 그것을 역 이용한 살베지 회사의 태도를 재확인할 수 있었다.

팰콘호 살베지

대륙으로의 특상품을 실은 팰콘호가 서바 그로스 해에 침몰했다는 것이 밝혀졌다. 당선은 이해역에서 자주 발생하는 태풍의 직격에 의해 침몰한 것이라고 생각되어 승무원의 존재는 확인되지 않았다. 성새도시 야드의 해밀턴씨도 그 중 한 명으로 대륙으로 가는 특산품과 함께 해저로 가라앉았다. 항해의 위험성을 재확인시켜주는 일이었다.

영웅왕의 전설

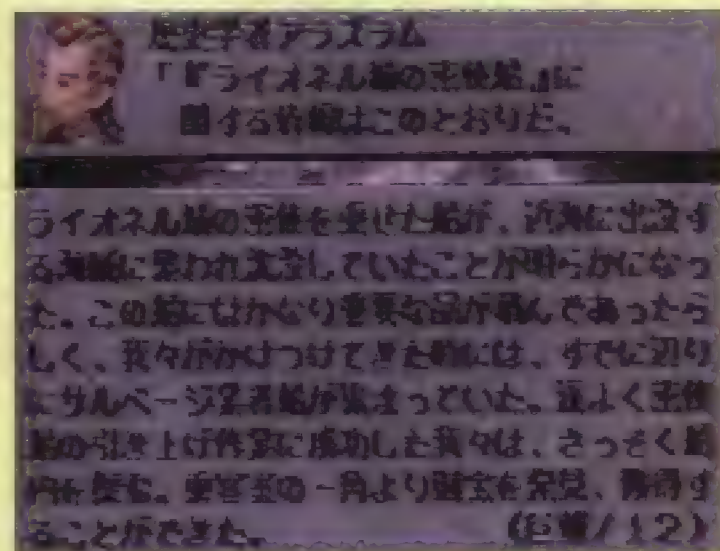
전설의 대붕괴로부터 인류를 구한 영웅왕 메사의 선박이 기공도시 고그의 앞바다에 침몰해있다는 정보가 있었다. 우리들은 바로 살베지를 시험하여 대형선박의 인양에 성공했다. 하지만 아무리봐도 요즘 제조된 것이기 때문에 정보상인에게 물어본 결과 고그를 본사로 둔 에스토어교역회사 소속의 배라는 것이 판명되어 우리들은 속아넘어간게 되버렸다.

도가호 살베지

카넨만 40섹터에 발벨 교역소 소속의 무역선 '도가호'가 침몰했다는 것이 판명되었다. 이 배에는 대륙내부에서 빼돌린 귀중한 무역품이 수많이 적재되어 있었기 때문에 교역소의 담당자의 얼굴도 새파랗게 질렸지만 우리들의 인양작업은 대성공으로 끝났다. 하지만 교역품의 9할은 hotn에 녹아져 버려 당사의 판매실적에는 크게 영향을 미치고 말았다.

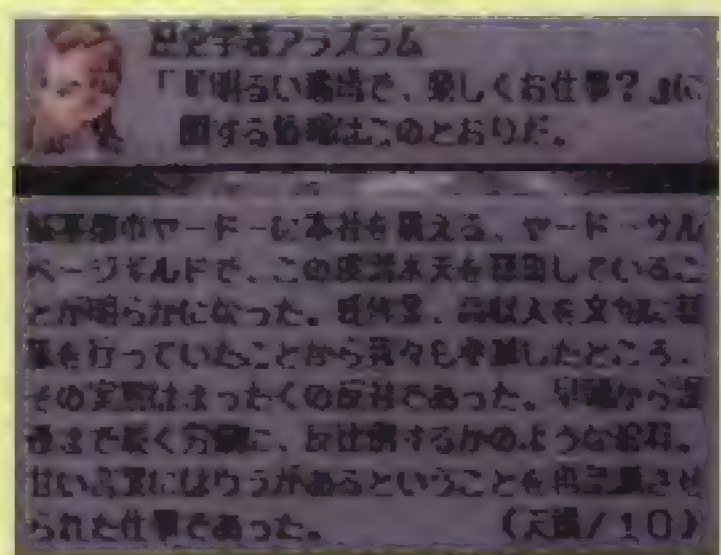
호화객선 살베지

자란다 특사관에 기증예정이었던 물건들을 실은 배가 침몰했다는 것이 밝혀졌다. 물회오리에의해 침몰한 것 같고 인양할 때에는 원형을 알아볼 수 없을 정도였다. 자란다 특사관의 전시품에는 고가품이 많아 자란다와 대륙과의 강한 연계를 보여주고 있다. 이번 사건으로부터 다소거리가 벌어질 것은 확실하다.

라이오넬성의 밀사선

라이오넬성의 밀사를 태운 배가 근해에 출몰하는 해적에게 습격당해 침몰했다는 것이 밝혀졌다. 이 배에는 꽤 중요한 물건이 있었던 것 같았고 우리들이 도착했을 때에는 이미 주변의 살배지 업자선이 모여 있었다. 운좋게 밀사선의 인양작업에 성공한 우리들은 바로 선내를 탐색 승무실의 한편에서 보물을 발견 획득하게 되었다.

사라진 고문서

거리랜드 마법대학으로부터 고문서가 도난되었다는 것이 밝혀졌다. 목격자의 증언에 따르면 범인은 30세 정도의 남성 대학이층의 창문으로부터 도주하는 것이 목격되었고 그대로 연락선을 탔다고 한다. 운없게도 그 연락선이 침몰해버려 이번에 우리들이 인양작업을 하게 되었지만 고문서는 결국 발견하지 못했다. 해류에 떠밀려 이 근처를 떠다니고 있을까…

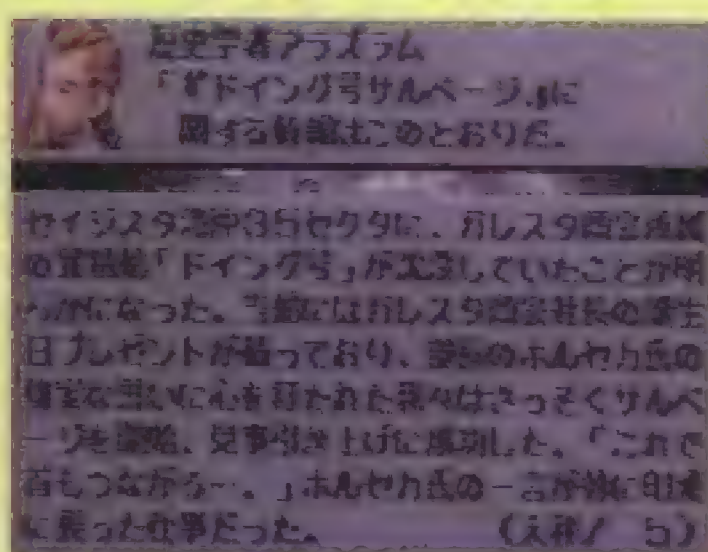
밝은 직장에서 재미있는 일?

성새도시 야드에 본사를 둔 야드 살배지 길드에 잠수부를 모집하고 있다는 것이 밝혀졌다. 쉬운 작업. 고수입을 문구로 모집을 했기 때문에 우리들도 참가했지만 그 실태는 전혀 반대였다. 새벽부터 심야까지 계속되는 노동에 반비례하는 것 같은 급료 달콤한 말에 함정이 있다는 것을 재확인시켜준 일이었다.

살갗소에 사라지다

리오파네스만 15섹터에 위치한 그래디아 섬. 이 섬의 주변에는 해류가 격렬한 데다가 얕은 바다이기 때문에 예전부터 자주 배가 좌초되는 곳으로 유명하다. 하지만 리오파네스만에 입항하는 가장 가까운 항로에 있기 때문에 사정을 잘모르는 무역선이 많이 와서 침몰하고 있던터.이번에 인양한 선박도 그렇게 된 희생물중 하나이다.

이스타불상회의 소속선

리오타네스만 15섹터에 위치한 그래디아섬 주변에 또다시 무역선이 좌초한 사고가 있었다. 이 배는 이스타불 상회 소속의 대형무역선 필라델피아 호. 선박 등록을 하지 않았기 때문에 당국이 선내의 검종을 행했는데 적하물로부터 대량의 마약을 발견하였다. 대강 가격으로 약 7000만길 상당의 마약은 대륙으로부터 밀반입된 것이었다.

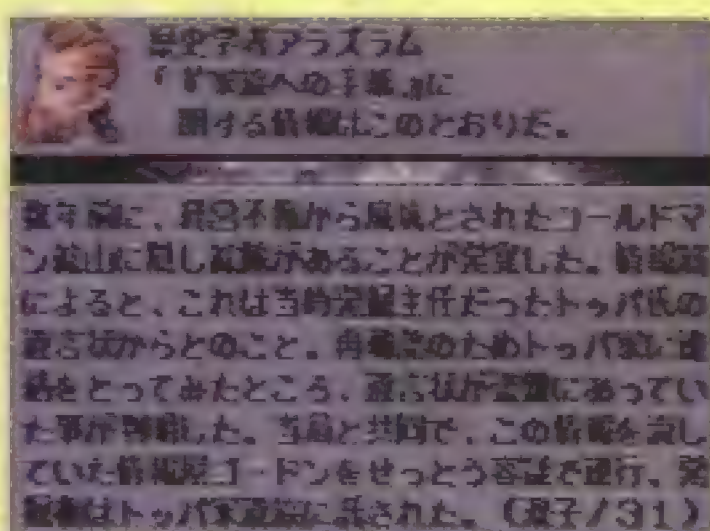
도잉호 살베지

세이지스타만 35섹터에 가래스타 상회 소속의 무역선 '도잉호'가 침몰했다는 것이 밝혀졌다. 이 선박에는 가래스타 상회 사장의 생일 선물이 실려있어 부장인 홀세카 씨의 대단한 마음에 감명받은 우리들은 바로 살베지를 개시 인양에 성공했다 '이걸로 짤리지 않게 되었어' 홀세카씨의 이 한마디는 묘하게 인상에 남은 일이었다.

폐광 발굴 투어의 감상

왕도 루자리아에 본사를 둔 루자리아 투어즈의 주최에 의한 '탄광 발굴 투어'가 개최되었다. 이 투어는 보통 별로 접할 기회가 없는 폐광 발굴에 가볍게 참가할 수 있는 것으로 해안부에서 길러진 소년소녀를 중심으로 다수의 참가가 있었다. 운좋게 광맥을 발견하고 게다가 보물까지 획득할 수 있던 것은 큰 수확이었다.

탄광부 체험 투어의 감상

성새 도시 야드에 본사를 둔 톰프슨 서비스 주최에 의한 '탄광부 체험 투어'가 개최되었다. 이 투어는 보통 별로 접할 기회가 없는 탄광부를 가볍게 체험할 수 있는 것으로 남성에서 여성까지 폭넓은 참가가 있었다. 가장 절실하게 느껴진 것은 결코 쉬운 일이 아니었다는 것으로 참가자도 그것을 이해한 것 같아 지쳤지만 충실한 투어였다.

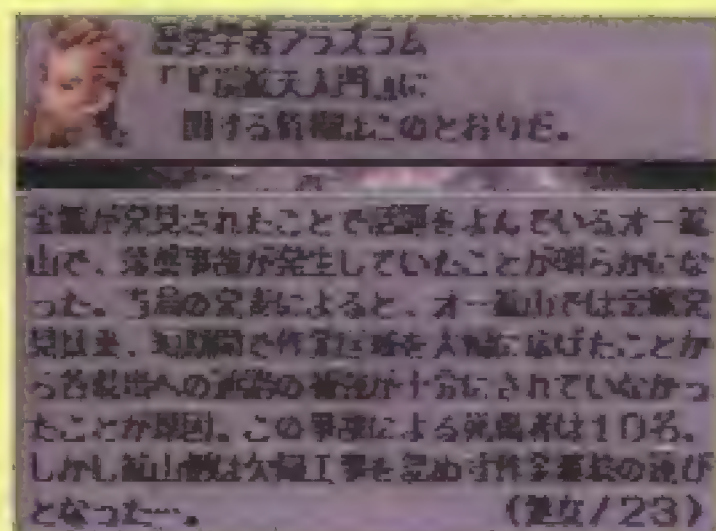
가족에의 편지

수년 전에 경영 부진으로부터 폐광이 된 골드만 광산에 숨겨진 광맥이 있다는 것이 발견됐다. 정보에 의하면 이것은 당시 발굴 주임이었던 토퍼 씨의 유언장에서 나왔다고 한다. 재확인을 위해 토퍼가에 연락을 취해보니 유언장이 도난되었다는 것이 판명됐다. 당국과 함께 이 정보를 흘린 정보 상인 고든을 용의자로 연행하고 발굴권은 토퍼가 유족에게 넘겨졌다.

탄광부 체험 투어 또 다시

성새 도시 야드에 본사를 둔 톰프손 서비스 주최에 의한 '탄광부 체험 투어'가 개최되었다. 이 투어는 먼저 열려진 것과 같은 투어의 2기 모집으로 꽤 많은 인기가 있었다는 것을 알 수 있다. 이번에는 장소를 바꾸어 보다 난이도가 높은 탄광에서 행해졌지만 참가자인 고치군(당시9세)의 직감에 의해 또 다시 광맥의 발견에 성공했다.

백지장도 맞들면 낫다.

발굴작업이 재계된 우랄 광산에서 탄광부를 모집하고 있는 것이 밝혀졌다. 전의 사고로부터 단기간의 발굴재계가 된 것이 사실이지만 우랄광산 인사부에서는 늦어진 일을 따라가기 위한 의미로도 적극적으로 모집하였다. 작업 도중 거대한 암석이 있었지만 작업원 전원이 힘을 합쳐 제거하는데 성공했다. 백지장도 맞들면 낫다는 것을 확인할 수 있는 일이었다.

탄광부 입문

금맥이 발견된 것으로 화제를 부르고 있는 오-광산에서 낙반사고가 발생했다는 것이 밝혀졌다 당국의 발표에 의하면 오-광산에는 금맥발견 이후 단기간으로 작업구역을 넓혔기 때문에 각 현장으로의 통로가

충분히 준비되어있지않던 것이 원인이라고 한다. 이 사고에 의한 사상자는 10명 하지만 광산측은 부실공사를 인정하지 않고 작업을 계속하고 있다.

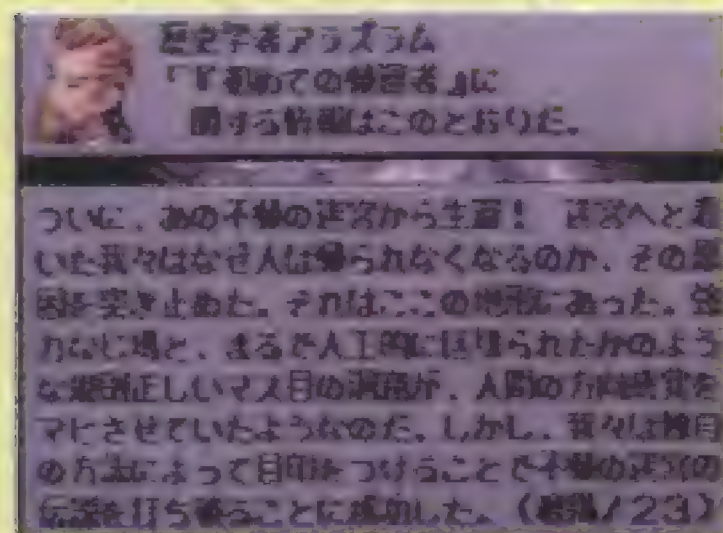
불의 여자

약 오천년 전에 활동을 정지했다고 전해지는 그루구 화산. 그 주변은 오래전부터 위험지대로 지정되있어 사람의 발길도 없다. 하지만 나는 보았다. 추정 지하 300셀터에서 불의 여자를! 그곳만은 아직 용암이 불타고 있어고 그 화염 속에 그녀는 있었다. 근처주민의 말에는 오래전 소녀가 화구에 떨어진 사고가 있었다고 한다. 우리들은 그곳에 작은 예배당을 지어주어 명복을 빌어주었다.

탄광부들의 휴일

도카티아광산에서 인재모집을 하고있는 것이 밝혀졌다. 탄광이 인재를 모집할 때는 주로 광맥 발견시로 수년 전에 동맥발견 이후 밝은 화제가 없었던 이 광산에게는 기뻐해야 할 일이지만 동맥 발견시에 고용했던 탄광부를 해임했다는 이야기가 없고 이미 인재는 충분할 거라는 전문가의 의견도 있어 이 급한 모집이 금맥 발견 때문이 아니라는 이야기도 있다.

첫 귀환자

歴史学者アラズラム
「『初めての帰還者』に
関する情報はこのとおりだ。

드디어 그 돌아오지 않는 미궁으로부터 살아왔다! 미궁에 도착한 우리들은 어째서 사람들이 돌아오지 않는다 그 원인을 찾아 보았다. 그것은 지형때문이었다. 마치 인공적으로 구분된 것 같은 규칙적인 바둑판 같은 동굴이 인간이 방향감각을 마비시키고 있었던 것 같다. 하지만 우리들은 독자적인 방법으로 표시를 해두어 돌아오지 않는 미궁의 전설을 깨부술 수 있었다.

절벽의 반대편에는

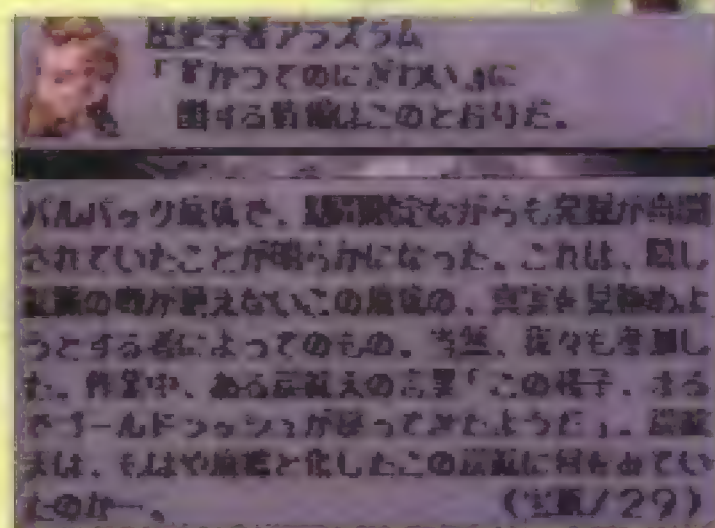
히무카 절벽을 제압! 항상 구름속에 있어 확인 불가능한 이 히무카 절벽 천정부의 존재가 드디어 확인되었다. 이것은 광물 발견주의 우리들에게 발견된 것으로 천정부에는 넓은 고원이 길게 계속되어있어 그 저편에는 거대한 나무가 한 그루 있었다. 저것이 전설의 세계수 유그드라실인지 어쩐지는 정할 수 없지만 세계의 신비에 다가갈 수 있는 좋은 일이었다

미지와의 조우

갓캐니온의 신을 보았다! 우리들은 신의 광석을 찾아 신의 협곡 갓캐니온을 발굴하였다. 30셀터를 팠을때 발굴로는 카타콘배와 통하고 말았다. 예배당을 세워 명복을 비는 우리들의 앞에 어디어선가 빛나는 옷을 입을 남자가 나타났다. 멍하니 서있는 우리들의 앞에서 남자는 다시 어디론가 사라지고 말았다. 그것이 과연 신이었을까?

예전의 시끄러움

발바크 폐광에서 기간 한정이지만 발굴이 재개된 것이 밝혀졌다. 이것은 숨겨진 광맥의 소문이 끊이지 않는 이 폐광의 진실을 확인하려는 자의 의한 것이다. 당연 우리

歴史学者アラズラム
「『かつてのにぎわい』に
関する情報はこのとおりだ。

들도 참가했다. 작업중 어떤 탄광부의 말 '이 모습 마치 골드러쉬가 돌아온 것 같아' 탄광부는 이미 폐허로 변해버린 이 탄광에서 무엇을 보았을까?

탄광부들의 싸움

도카티아 광산에서 다시 인재 모집을 하고 있는 것이 밝혀졌다. 전회의 인재 모집으로부터 며칠 후의 일이었기 때문에 탄광부처럼 위장하고 침입하기로 했다. 그곳에서 우리들이 본 것은 채용후 더욱 더 엄격한 체크를 받고 탄광 최하층으로 안내되는 일부의 탄광부였다. 조사결과 소문대로 극비리에 금맥을 발굴해낸 것을 확인했다.

고스트 사원

로레이드 광석산은 수년전 미스릴 광맥 발견을 최후로 도산했다. 예전에 일했던 탄광부들에 의하면 최하층에 있는 열리지 않는 문에 저편에는 숨겨진 광맥이 잠들어있다고 한다. 우리들은 바로 조사에 임했다. 이미 던전으로 변해버린 광산 속에 존재하고 있던 거대한 문을 연 순간 유령으로 변해버린 지금까지도 일하고 있는 탄광부와 거대한 광석을 발견한 것이다.

원 탄광부의 눈물

우로보스산… 수년 전의 골드 러쉬때는 몇 개의 탄광촌이 생겨 많은 사람들이 출입하는 활기있는 광산이었다. 하지만 적은 채굴량은

그곳의 사람들을 만족시켜주지 못하고 채굴 중지와 함께 15개나 있던 마을도 폐허화 해 버렸다. 주점에서 이 정보를 제공해 준 노인인 원 탄광부의 눈물과 함께 이탄왕은 역사에서 그 모습을 지웠다…

흑의 15기사

50년전쟁 중기 연발하는 강도 살인에 대처하기 위해 당시의 자치체는 각지의 전장에서 이름을 날린 병사들을 고용해 독자의 경비단체를 편성했다. 결코 역사의 무대에 등장하는 일이 없던 환상의 민간병사 경비대 '흑의 15기사'이다. 악마의 협곡에서 도적단의 함정에 의해 전멸했을 그들이지만 때때로 검은 갑옷의 검사가 목격된다고 한다. 주변에 뿌려져 있는 축광석은 무었을 이야기 하는 것일까…?

호수밑에 잠긴 것

포에스카스 호에 전설의 고대 괴수? 주점에서 얻은 정보를 가지고 포에스카스 호에 가서 비경을 탐색중인 우리들의 앞에 돌연 나타난 것은 무었이엇을까? 전문가의 말로는 포에스카스 호는 태고의 바닷가 지형 변동에 의해 닫혀진 것으로 만들어졌다고 한다. 그때에 갇혀버린다고 전해지는 고대 수룡 폿시가 아닐까 하는 것이다. 왠지 신비스러운 일이었다.

비경 탐색 레이스를 끝내며

무역도시 도터 관광과 주체에 의한 '비경탐색 레이스'가 개최되었다. 이것은 이바리스 각지에 존재한다고 이야기 되는 고대의 유적 '비경'을 제일 먼저 발견한 자가 우승한다는 것이다. 모든 행동범위는 고문서 전설 문헌으로부터의 정보에 한정되어 있었다. 참가자는 그 속에서 미지의 유적을 발견하는데 분투했다.

제 2회 비경 탐색 레이스를 끝내며

무역도시 도터 관광과 주체에 의한 '비경탐색 레이스'가 개최되었다. 이것은 호평이었던 전회에 계속하여 진행된 것으로 이번에도 많은 참가자가 있었다. 이번부터 탈것의 사용이 가능해지고 더욱더 탐색 범위가 넓혀지게 되었다. 우리들도 스타트 지점 근처에서 빌린 초코보차에 탑승하여 탐색했다. 전회에 이어 정확히 비경을 발견해 낼 수 있었다.

마경에 잠든 것

레나리아 대지는 이땅의 인간들에게 마경이라고 불리고 있다. 이 땅에 전해지는 신호 중 '높은 레나리아의 땅에 마신 강림하셔서 세계는 명계와 바뀐다'라는 말이 있다. 하지만 우리들이 목격한 레나리아 대지는 신화 따위와는 전혀 관계 없는것처럼 조용한 언덕만 계속되어 있었다. 무사히 비경을 발견하고 돌아올 때 등뒤에 음산한 느낌이 느껴진 것 이외에는…

제 3회 비경 탐색 레이스를 끝내며

무역도시 도터 관광과 주체에 의한 '비경탐색 레이스'가 개최되었다. 이것은 호평이었던 전회와 2회에 이어 행해진 것으로 역시 많은 참가자가 있었다. 좀더 넓어진 탐색범위에 참가자들은 불만의 소리도 있었지만 실제 레이스가 시작되자 보통 때처럼 시끌벅적했다.

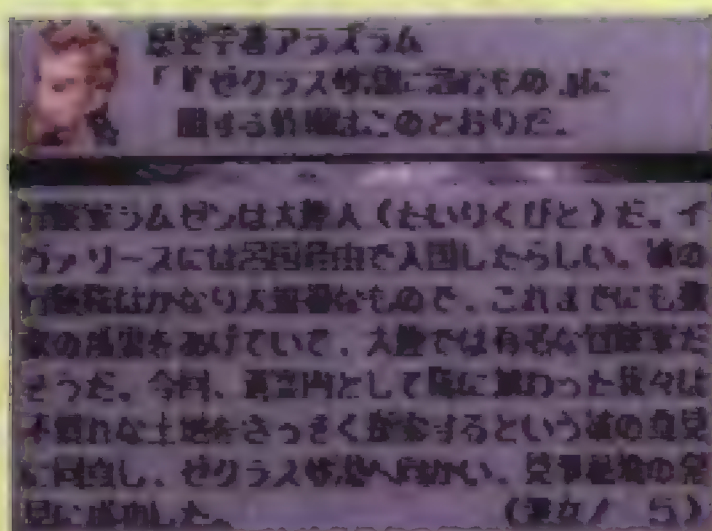
숲속에 잠든 것

스위지 숲… 이 숲은 마법도시 가리랜드와 무역도시 도터를 연결하는 중요행로의 한 개이다. 하지만 이곳이 개발된 것은 의외로 오래되지 않았으며 그것도 당시 레나리아 대지를 거점으로 한 산적단을 피하기 위해 급히 만들었기 때문에 아직 그 전모는 밝혀지지 않았었다. 이번에 우리들이 정보를 이용해 비경을 발견할 수 있었던 것도 그 덕분이라고 할 수 있다.

벳드 사막에 잠든 것

'벳드 사막에는 마물이 산다' 우리들이 이 정보를 얻은 것은 바로 비경탐색을 위해 여행을 떠난날이다. 이 주변에는 샌드웜이라고 불리는 사막의 주인이 매월 말 암흑의 하늘날이 되면 거대한 회오리와 함께 나타나 벳드 사막을 외부와 단절한다고 한다. 이것은 비경을

보호하기 위한 것일까? 그렇지 않으면 우리들 인간에게 전하는 무언가의 메시지인가…?

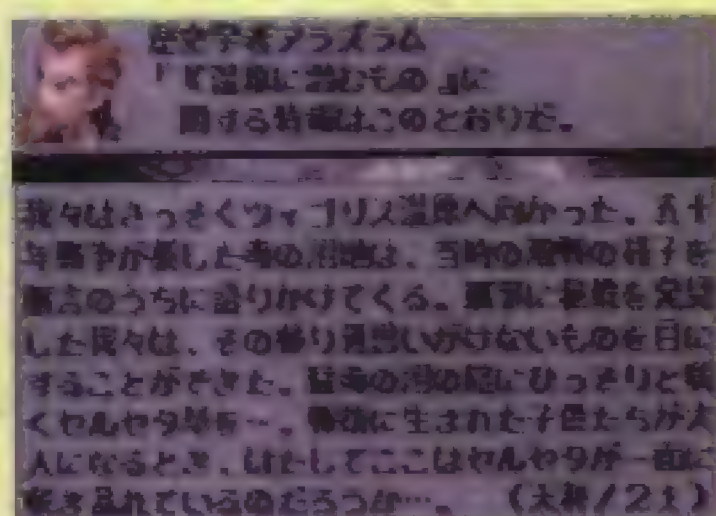
세크라스 사막에 잠든 것

모험가 란젠은 대륙인이다. 이바리스에는 여국 경유로 입국한 것 같다. 그의 모험대는 꽤 대규모로써 지금까지도 수많은 성과를 올려 대륙에서는 유명한 모험가 인 것 같다. 이번 길 안내로써 참가한 우리들은 쓸모없는 토지를 빨리 탐색하자고 하는 그의 의견에 동의하여 세크라스 사막으로 향해 비경의 발견에 성공했다.

언덕을 넘었을 때

농부의 증언을 기본으로 우리들은 즉시 드그라 언덕으로 향했다. 그곳에서 본 것은 근처의 농촌 주민들에 의한 알 수 없는 의식이었다. 그들은 멜레멘탈을 중심으로 원을 그리는 것 처럼 춤을 추었다. 나중에 듣게된 정보에 의하면 고대의 제물행사를 지금은 축제처럼 한다는 것이다. 언덕을 넘었을 때 발견한 비경과는 전혀 관계없는 이야기 였지만 흥미깊은 것이었다.

비경 탐색 투어의 감상

우리들은 비경 탐색 투어에 참가했다. 이 투어는 최근 몰래 붐이 되어가는 비경에 스포트를 맞춘 것으로 이 황폐화된 세계에 조금 더 희망을 주기위한 것이다. 예상 이외의 참가자가 참가했기 때문에 10그룹으로 나뉘어 하루마다 스타트. 관광을 겸비하여 탐색을 계속하던 중 정글속에서 드디어 발견해냈다. 고대 초 문명의 조맥을…

습지에 잠든 것

우리들은 바로 츠고리스 습지에 향했다. 50년 전쟁이 남긴 독의 습지는 당시의 격전의 모습을 무언중으로 말하고 있었다. 무사히 비경을 발견한 우리들은 그 돌아오는 길에서 생각도 하지 못한 것을 보고 말았다. 맹독의 습지의 음지에서 조용히 피고있는 셀세타 초를… 전후 태어난 어린이들이 어른이 되었을 때 과연 이곳은 셀세타가 만발해 있을 것인가…

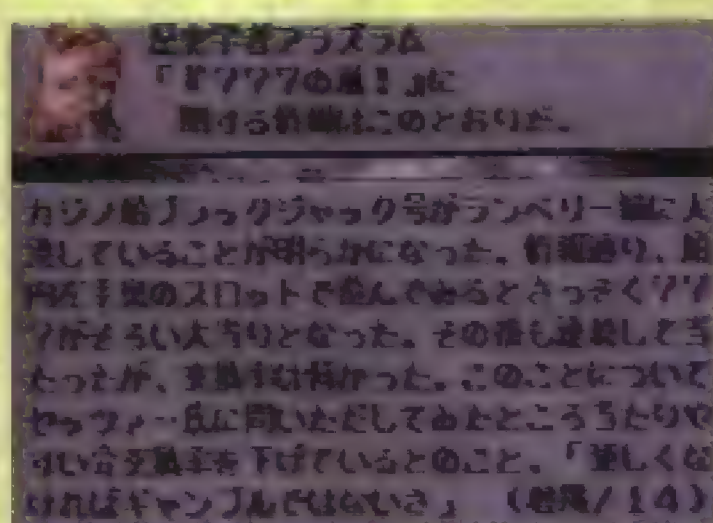
고대 민족의 미궁

코린즈 후작저택의 지하로부터 통한 던전은 그 구조와 벽화로부터 고대민족의 미궁이라고 단정 가능하다고 미궁의 연구로 50년의 요슈아 박사가 말했다. 고대민족의 미궁이란 주로 문명의 보존에 사용된 것으로 여러 가지 함정과 복잡한 미로가 특징이다. 박사의 지시아래 우리들은 드디어 그 깊은 곳에서 잠자는 비경을 발견하는데 성공했다.

탐험대 참가

탐탐험가 바춘이 이끄는 탐험대는 전인미지의 땅으로 가서 그 곳에서 얻은 정보를 마을에 사는 사람들에게 소개한다는 이상한 부대이다.

이번 비경의 정보를 얻은억에서부터 대규모가 되었지만 그녀의 통솔력은 엄청났다. 무사히 비경을 발견한 우리들은 그 세세한 정보를 기록했다. 언젠가 책으로써 등장하는 것이 벌써부터 기대된다.

777의 폭풍!

카지노선 블랙잭호가 란베리 성에 입항했다는 것이 밝혀졌다. 정보대로 선내 왼쪽 구석의 슬로트로 놀아본 결과 777이 바로 나와버렸다. 그 후에도 연속으로 나왔지만 상금 교환율은 매우 낮았다. 이것에 대해 셋차씨께 물어본 결과 나오기 쉬운 대신 상금 교환율을 낮추어 두었다는 것이다. '즐겁지 않으면 갬블이 아니다'

인형의 마음

우리들은 왕도 루자리아의 외각에 있는 낡은 저택의 울음소리의 조사에 나섰다. 심야, 2층속의 어린이 방에서 그 소리가 나기 시작했다. 인형이 캄캄한 방안에서 울고있던 것이다. 그후 조사에서 이곳에서 수십년전 대규모의 화재가 발생하여 일가전원이 죽었다는 것이 판명되었다. 인형은 지금 죽은 주인들을 위해 울고 있던 것일까?

1분만 보면 베올브 홍만큼 한다!

이번엔 FFT를 분석하게 되었습니다

내이름은 베올브 홍

견습전사지만 미래가 있고 어여쁜 여동생도 있다

오빠아~

히히~

죽이라고 따라 다니는 친구놈도 있지만 떠날 녀석이므로 키우지 않는다

뭐시라고!?

어느날 디리터와 난 도적단 퇴치명령을 받았다

덤벼라!

그와중에 알가스라는 멍청이도 합류했다. 하지만 역시 갈놈이므로 키우지 않는다

저리가!

같이 가자아~

결국 나의 멋진 실력으로 도적단을 해치웠지만

덤빌자는 누구냐

짜잔!

알가스와 디리터가 싸우는 바람에 몇 년이 후딱지났다

네가 내 여동생을!

챙

흥 가축만도 못한놈!

애들아아~

몇 년후 나의 공주님을 디리터가 나타나 빼앗아 갔다

거기서!

요-호

콰당

하지만 내가 누군가! 끝까지 따라가서 공주를 구해냈다

흑

제가 더 멋져 보이는데

빨랑 꺼져!

그러나 사악한 추기경에게 속아서 곤경에 빠지게 된다

속았다!

크크크

가프가리온과 얼치기들

결국은 전멸

무하하하하! 넌 내 적수가 안돼!

그그…

6시간동안 계속 파베후…

으하하

에잇 레벨노가다다!

죽어가는 적들만 골라죽이고

넌 이제 비켜

잉!

우리편도 서슴없이 패고

분석을 위해서다!

서로 돌싸움도 하고

억!

윽!

하지만 JPUP을 안쓰고 있었다

JP UP!

지금이라도 쓰면 되잖아!

게다가 나 베올브 홍에게는 특권까지 있다

엘~

결국 가프가리온을 쓰러트렸다

파워업한 나의 모습을 보거라!

덜덜

그러나… 잠공격을 쓰는 놈이 있었다

저 저놈이…

ZZZ

BUT! 베올브 홍은 수단 방법을 가리지 않는다

그만잘래? 죽을래?

헉!

근데 이번엔 어떤놈이 알마를!

알마!

오빠아~~

와다다

그래서 난 알마를 찾아 떠났다

뭐냐고?

이쁘니까!

그 도중에 웬 할아버지가 동료로 되었는데

에구 에구 허리야

칼만잡으면 변신!

모두 죽여버리겠어!

이래서 내 길은 순탄하게 되었다

와다다다

저… 아저씨이~~

FINAL FANTASY TACTICS

어느날, 이쁜 꽃파는 아가씨를 만났다
?
호호호~
헤벌레

요상한 옷을 입은 크라우드란 놈도 만났다
난 누구지?

난 뛰어난 말솜씨로 녀석을 꼬셨다 크크크… -
저기가면 예쁜여자가~
진짜!

하지만…! 그는 레벨1이었다
LEVEL :01
?
소… 속았다!

그래서! 적들을 이용하기로 했다
흡!
GOOD

근데 할아버지도… -
나도 줘어~~

결전의 날 D-XX일… 깊고깊은 던전을 찾아냈다
정말 깊군

열나게 싸운결과… 아무것도 못찾았다
거 누구냐?
윽 찌르지마
쿡!

그래서 엄청나게 성장한 나 베오르 훙은 성천사를 한 번에
없앴다니까!

알마와 재회했지만… -
오빠아~
아이구 이쁜 내 동생아…

오벨리아를 빼앗겼다… -
안돼!
딴딴 따라~
흐흐흐… 나의 승리다

요건 미확인 입니다~
독자를 위해서 알아내야해! 에잇 처음부터 다시다!
팍

1997. 7. 1 ART BY JJS

전사는 검을 손에들고 가슴에
한 개의 돌을 품고서 사라져가는
기억을 그 검에 새긴다.
연마한 기술을 그 돌에 맡기고 이야기는
검으로부터 이야기되어 돌로 전해진다.
지금 그 이야기를 말하노라··